1 • MEGA-CD

Soundtracks

2 • SINCLAIR : Nuire à ma personne

(SINCLAIR)

Extrait de l'album "Que justice soit [illegible]"

Enregistré et mixé par P. Z. Cerboneschi
Réalisé par [illegible] pour la Funk [illegible]

Ed. Arretez Ecoutez
℗ 1993 [illegible]
© 1993 VIRGIN FRANCE

3 • NALINI : Try

(NALINI [illegible], C. PAZ[illegible]Z)

[illegible]

All tracks produced by [illegible] and [illegible]

Ed. [illegible] Publishing
[illegible] 1993 DELABEL

4 • AH, AU FAIT...

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

SEGA
MEGA-CD
COMPACT disc DIGITAL AUDIO
SACEM
SACD SDRM SGDL
DADC
MEGA-CD 12
A2
Manufactured by
DADC AUSTRIA
Echantillon gratuit
Ne peut être vendu
© 1993 SEGA FRANCE
1 • MEGA-CD Soundtracks
2 • SINCLAIR : Nuire à ma personne
(SINCLAIR)
3 • NALINI : Try
(NALINI/2R, C. BAZBAZ)
4 • AH, AU FAIT...

SEGA présente

MEGA-CD
Soundtracks

avec

NUMERO 20 SEPTEMBRE 93

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA FORCE

MEGA force

le magazine des joueurs sur SEGA

MEGA-CD II

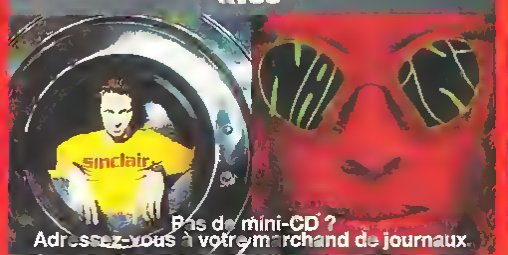
IL EST LÀ !

Supplément gratuit 48 pages
SPECIAL MEGA CD
+1 mini CD-audio
en CADEAU

SEGA présente

MEGA-CD Soundtracks

avec



Pas de mini-CD ?
Adressez-vous à votre marchand de journaux

Du jamais vu !

STREET FIGHTER II'

ALADDIN

La magie Disney

MORTAL KOMBAT

De la baston 100 pour sang

T4702 - 20 - 30,00 F

N° 20 - SEPTEMBRE 93 - Belgique 195FB Luxembourg 195FL Suisse 9,5FS Canada 6,95$

NHL Hockey '94, va vous couper le souffle plus vite qu'un seau de glaçons dans votre caleçon!

Pour commencer, vous pouvez jouer a quatre joueurs grâce au super nouvel adaptateur 4 WAY PLAYS d'Electronic Arts Vous serez alors branché sur une nouvelle dimension de jeu avec 1,2,3 ou 4 joueurs.

Le jeu est également plus rapide que son remarquable prédécesseur Si rapide que le palet est enrobé d'une couche d'amiante! Et il est plus grand. Beaucoup plus grand.

Les 25 nouvelles fonctions font de ce jeu une experience entierement nouvelle. les avants peuvent faire des reprises spectaculaires, des fonctions de mouvement du corps sophistiquées permettent à vos gardiens de but de faire des plongeons, des

bonds en avant et de donner des coups de pied, et les placages violents contre les panneaux et les bancs vous permettront de reduire vos adversaires en chair à pâté.

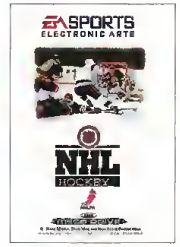
Une nouvelle fonction de tir au but permet également des faces à faces spectaculaires avec les gardiens. Il y a de nouvelles patinoires personnalisées

possédant chacune ses propres caractéristiques, et ne manques pas le rugissement des supporters de Shark, qui tapent des pieds ou lancent leurs chapeaux en l'air à chaque fois qu'il marque trois buts En plus, les sifflets endiablés et 70 aires d'orgue qui vous font monter l'adrenaline, conrobuent tous à faire chauffer l'atmosphère à blanc.

Une nouvelle fonction de sauvegarde à pile permet de conserver les scores de 7 joueurs sur la même cartouche Et bien sûr, l'ensemble des equipes et des joueurs du jeu NHL Hockey '94 correspondent exactement à la ligue de hockey américaine de l'année prochaine.

Alors n'oubliez pas le nom de ce jeu .

IF IT'S IN THE GAME. IT'S IN THE GAME.™



TOURNAMENT 4 WAY PLAY SERIES

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS
IF IT'S IN THE GAME. IT'S IN THE GAME.

En vente dans tous les bons magasins, par correspondance ou par telephone au: 72-17-07-83

EA SPORTS, the EA SPORTS logo, IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME, Electronic Arts and 4 Way Play are trademarks of Electronic Arts. NHLPA, National Hockey League Players Association, and the logo of the NHLPA are trademarks of the NHLPA and are used under license by Electronic Arts. NHL and the logo of the NHL are trademarks of the NHL and are used under license by Electronic Arts.

Electronic Arts S.A., 12 rue du Chateau d' Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or

SOMMAIRE

N° 20 SEPTEMBRE 1993 PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Hello !
Eh oui, les vacances sont désormais finies, et nous espérons qu'elles se sont bien passées pour vous tous... Grâce à Mega Force, les héros de "Street Fighter II" ont dû fleurir sur nombre de tee-shirts cet été, et cette rentrée s'annonce comme fracassante, surtout dans l'univers des jeux vidéo qui nous passionne tous. Rarement, en effet, une période de l'année aura vu une actualité aussi chargée, avec autant d'annonces alléchantes, et tout autant de titres prestigieux. C'est pourquoi vous trouverez dans ce numéro près de 70 pages couvrant plus de 30 titres nouveaux en tests et en previews, avec notamment le nouveau "Mortal Kombat" qui fait déjà beaucoup parler de lui ! Un voyage aux USA, où nous avons été très agréablement reçus par Sega of America, nous a également permis d'en savoir plus sur les véritables joyaux en cours de développement (Aladdin, Jurassic Park, Oynoblaze,...), et il y a vraiment de quoi rêver, je vous l'assure !...
Mais le "top" de l'événement, c'est évidemment l'arrivée du Mega-CD, un autre rêve devenu aujourd'hui réalité, et qui va véritablement bouleverser nos habitudes ludiques en dépassant nos espérances en la matière. Comme promis, vous avez maintenant en mains ce supplément gratuit de 48 pages qui lui est entièrement consacré, ainsi qu'à l'ensemble des produits déjà disponibles ou qui le seront d'ici à la fin de cette année. Le cadeau-surprise qui l'accompagne vous permettra également d'en savoir plus à son sujet, et le Mega-CD, avec les jeux qui lui sont dédiés, viendront évidemment "alimenter" une rubrique régulière de Mega Force, et ce, dès notre prochain numéro.
En attendant, délectez-vous de ces quelques 180 pages de trésors, et jetez donc un coup d'œil à la page 43, ça déménage !...

SCHMURZ

LE FORUM

LE COURRIER DE SCHMURZ 6
DOSSIER : SEGA OF AMERICA 10
LES MEGA NEWS 24
HIT-PARADE ET DERNIERES SORTIES 26
EN DETRESSE 28
LES SECRETS DE MEGAFORCE 32
LES MEGA SCORES 35
ABONNEMENT 43
ANCIENS NUMÉROS, PIN'S ET CLASSEUR 91
PETITES ANNONCES 126

les previews

STREET FIGHTER II (MD) 38
BASEBALL 2020 (MD) 42
LAND STALKER (MD) 44
WIZ'N'LIZ (MD) 47
JURASSIC PARK (MD) 48
WOLFCHILD (GG) 51
F-15 STRIKE EAGLE 2 (MD) 52
NINJA HUGREY '94 (MD) 54
HAUNTING (MD) 56
JAMES POND II (MS) 58
STAR WARS (MS) 60
WOLFCHILD (MS) 62
F-FORMULA ONE (MS) 63
WIZ'N'LIZ (MS) 47
JURASSIC PARK (MS) 48

LES MEGA JEUX

FLASHBACK (MD) 66

LES NOUVEAUTÉS

MORTAL KOMBAT (MD) 82
BILL WALSH'S COLLEGE FOOTBALL (MD) 87
HOCKEY KNIGHT (MD) 89
DAVIS CUP WORLD TOUR (MD) 92
ULTIMATE SOCCER (MD) 94
TECHNOCLASH (MD) 96
SUPER SHINOBI II (MD) 98
CRASH DUMMIES (MS) 100
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING (MD) 102
R-TYPE III (MD) 104
PUGGSY (MD) 106
INTERNATIONAL RUGBY (MD) 108
WIMBLEDON II (MD) 110
GENERAL CHAOS (MD) 112
HIS (MD) 114
BART'S NIGHTMARE (MD) 114
MORTAL KOMBAT (MS) 116
STEEL CAGE (MS) 118
DOUBLE DRAGON III (MD) 119
FORMULA ONE (MD) 120
PUGGSY (MD) 122
DOUBLE DRAGON (GG) 125

MEGA force

MEGA FORCE est edite par **Mega Press** S A R L au capital de 150 000F • 100 Ave du General Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2eme étage, 75 019 PARIS • Tel : (1) 40 05 00 87, Fax : (1) 40 38 31 34 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **Secrétaire de Rédaction :** Catherine PERRONE • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmurz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUERINEAU, Corinne BISMUTH, Michaël CAMBOUR • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Couverture :** NUIT DE CHINE • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Michel YATCA, Tél : 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** P.P.O. • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribue en Belgique par les A.M.P. •

Tous droits de reproduction reserves

• Depôt legal a parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Nourdine NINI, ROBBY, Professeur HIRSCH • **Dossier :** Flashback realisé par **MANU** et **LAURENT** • Ce numero comprend un mini CD - audio, jete en 1ere de couverture, ainsi qu'un supplement de 48 pages, tous deux gratuits et qui ne peuvent être vendus separement **Tirage de ce numéro :** 150 000 exemplaires

PREPARE-TOI !

Acclaim

ARENA

3615 ACCLAIM

MORTAL KOMBAT IS A TRADEMARK OF AND LICENSED FROM MIDWAY MANUFACTURING COMPANY. ©1992 ALL RIGHTS RESERVED. USED BY PERMISSION. A CLAIM IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ©1992 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

... actions, des jeux et des milliers de cadeaux à gagner branché sur 3615 ACCLAIM

votre courrier

Bonjour à toutes et à tous ! Toujours autant d'actualités que nous ne pouvions passer sous silence, et qui nous obligent encore une fois à réduire un certain nombre de rubriques... Pour vos prochains envois, n'oubliez pas l'adresse exacte : SCHMURZ - MEGA FORCE, 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

● Cher Tonton Sonic,
Je t'appelle "Tonton", car ma mère ressemble à un hérisson et comme je dévore tout ce qui est Sega, je te connais bien ! Voici mes questions :
1) Est-ce que "Ranma 1/2" sera sur la Megadrive ou sur le Mega CD ?
2) J'ai joué à "Virtua Racing" de Sega dans une salle de jeux, et je voudrais savoir si, sur la Megadrive, il est aussi beau ?
3) Pourquoi, dans les salles de jeux, "MoonWalker" se joue à deux simultanément et pas sur la Megadrive ?
Merci !

Cedric ALAMELE

"Tonton Sonic" n'est plus avec nous depuis quelques temps déjà, mais je lui transmettrai tes affectueuses pensées. Mais revenons à tes questions :
1) "Ranma 1/2" est déjà sorti sur Mega-CD, mais au Japon. Et ce n'est pas tout, il ne s'agit pas d'un jeu de baston, mais d'un jeu de rôles. C'est à toi de voir s'il te plaira ou non, mais pour le moment il n'y a aucune version en anglais sortie dans le commerce. Patience, patience, quand tu nous tiens.
2) Je vois que tu es un adepte des salles de jeux, ce qui est très bien, mais il ne faut pas croire que les jeux sont aussi bons sur une console que sur une machine d'arcade. Il est sûr que jouer sur une console est moins cher et que l'on n'a pas besoin de se déplacer, mais les machines d'arcade sont tout de même plus puissantes ! Il y a des cartes (dans le monde de l'arcade, on parle de cartes JAMMA - cela correspond à la norme en vigueur pour les jeux) ou des jeux dédiés (ce sont toutes les machines avec cockpit, volant, manche à balai, etc.) qui offrent de plus grandes performances que sur console. En ce qui concerne "Virtua Racing", cela m'étonnerait fort qu'il soit aussi beau et aussi bien réalisé sur MD que sur la version arcade, car c'est l'une des cartes les plus "grosses" (en mémoire) et les plus complexes. Toujours est-il que la version Megadrive sera néanmoins "réussie" mais à son niveau, les deux versions étant difficilement comparables tant il y a de différences au point de vue technologique.
3) Nous revenons au même problème, les programmeurs du jeu sur Megadrive ont préféré ne mettre qu'un seul joueur et conserver ainsi une certaine qualité pour le reste du jeu. C'est un choix qu'ils ont fait, et c'est comme ça !
Merci pour ta lettre. Et continue à aller fouiner dans les salles de jeux, on y découvre toujours de petites merveilles.

● Cher Schmürz,
D'abord, je voudrais te dire que MegaForce est Megabien (ça me l') et voici mes questions :
1) Est-ce qu'il y a une Game Génie sur Game Gear ? Si oui, combien coûte-t-elle ?
2) Y aura-t-il un "Streets of Rage 3" sur MD ?
3) Existe-t-il un câble qui permet de relier la Megadrive à un magnétoscope pour enregistrer les dessins de "Art Alive" ? Si oui, comment puis-je faire ?
4) Est-ce que la fiche qui se trouve sur le côté droit de la Megadrive ne sert qu'au Mega-CD ?
5) Est-ce qu'il y aura plus de jeux avec des voix digitalisées comme Megalomania ?
6) Est-ce que ça vaut le coup d'acheter une Game Génie quand on a les jeux suivants : Road Rash 2, Art Alive, Sonic, Sonic 2, et Streets of Rage ?

Franck CAVALLARO

Hello Franck !
1) Pour le moment, il n'y en a pas, mais on peut espérer en voir une prochainement étant donné qu'elle existe déjà depuis un bon bout de temps sur MD. Par contre, l'Action Replay Pro existe déjà sur Game Gear, mais les principes de fonctionnement des 2 produits sont différents. À toi de voir !
2) Il sortira sûrement, mais quand et sur quel support (cartouche ou CD), cela reste à voir.
3) Pour pouvoir enregistrer n'importe quel jeu Megadrive sur un magnétoscope commun (Pal/Secam), eh bien il suffit de... se ronger les ongles (avec les doigts et le bras en option !), car c'est impossible en branchant simplement la pentel de la Megadrive à l'arrière de ton "scope". En effet, le signal vidéo délivré par la Megadrive est du RGB (Red, Green, Blue, en anglais) et le magnétoscope peut uniquement enregistrer les signaux Pal et Secam, voire NTSC pour certains scopes. Ce qu'il te faut, c'est un convertisseur RGB Pal, mais c'est apparemment pas donné, loin de là. Renseigne-toi tout de même chez un revendeur TV pour plus de détails et de conseils.
4) D'abord, ce n'est pas une fiche, mais un port. Et son petit nom, c'est "Port CD". Et par expérience, je peux te garantir que, pour le moment, il ne sert qu'à connecter un Mega-CD. De toute manière, il reste encore le port externe à l'arrière de la Megadrive, qui peut servir à connecter un Modem et permettre à tout le monde de se relier par téléphone pour jouer à "je ne sais pas combien" en même temps sur le même jeu, ça va être excellent, mais ce n'est pas pour tout de suite.
5) Il est vrai que les voix digitalisées sur "Megalomania" sont d'une excellente qualité. Et l'on s'aperçoit que les concepteurs de jeux maîtrisent de mieux en mieux les capacités sonores (mais aussi graphiques, bien entendu) de la MD. Cela devrait donc continuer à évoluer en ce sens.
6) Dans ta liste, a part "Road Rash 2", tous les autres jeux ne justifient pas à mon avis l'achat d'une Game Genie, car ils sont un peu trop faciles à mon goût. Mais cela n'empêche rien, la Game Genie peut également servir à corser la difficulté d'un jeu, elle reste donc "exploitable". La seul problème de la Game Genie, lorsqu'on la compare à l'Action Replay Pro, est qu'elle ne peut fonctionner qu'avec des codes fournis par le constructeur, alors que l'on "bidouque" ses propres codes avec l'Action Replay. Donc l'utilisation de la Game Genie dépend de l'existence de ces "codes-constructeur" pour tel ou tel jeu, et il en arrive de plus en plus. À toi d'étudier la question et de choisir !

Salut à toi, et à la prochaine.

● Cher Schmurz,
Je possède une Megadrive avec 5 jeux, et je voudrais te poser quelques questions :
1) Quand sortira Fatal Fury ?
2) Combien coûtera la nouvelle Megadrive 2 ?
3) Quel est le jeu de baston qui vaut le détour entre Street Fighter 2 et Fatal Fury ?
4) Quand sortira la console 32 Bits ?
Bon je vous laisse. Bon courage, en espérant avoir une réponse.

Jimmy DUFLOS

Eh bien mon cher Jimmy, essayons de satisfaire ta curiosité :
1) Fatal Fury est déjà sorti depuis le début de l'été, tu es dû sûrement le constater.
2) La MD 2 est normalement au même prix que l'ancienne, voire même moins chère, mais il peut exister quelques variations selon les revendeurs.
3) Sans aucun doute, je te conseille Street Fighter 2 qui va sortir en octobre, et qui va faire un véritable carton. Vu ce que j'ai pu en voir, il est en très bonne position pour concurrencer les autres versions sorties sur les machines concurrentes. L'attente va être longue. Pour la baston en général, il faut également s'intéresser à Mortal Kombat, ça va faire très mal (voir dans ce numéro) !
4) Nous ne savons toujours rien de plus sur le projet "32 bits", pour lequel aucune date n'a été avancée. Ce type de projet est évidemment lié à l'évolution du marché et à la question du coût de production, et si quelque chose devait pointer le bout de son nez, ne vous inquiétez pas, nous serons les premiers à vous en parler.
Merci pour tes encouragements !

● Cher Schmürz,
Après être allé au train Sega qui m'enchanta, je me suis acheté la Megadrive avec Sonic et FlashBack. Depuis, j'ai décidé de t'écrire :
1) Peut-on encore se procurer la Sega Vidéo n°2 ? Et quand sortira la Vidéo n°3 ?
2) On parle de FlashBack 2 sur micro, est-il prévu sur Megadrive ?
3) Dune est prévu sur Mega CD, mais sortira-t-il sur Megadrive ?
4) Y-aura-t-il un Streets of Rage 3ème du nom ?
5) Que me conseillerais-tu, entre WonderBoy 5 et Shining Force ?
Je n'ai jamais écrit, alors reponds-moi vite !

Nicolas AULANIER

Félicitations pour ta nouvelle acquisition et profites en bien !
1) Pour te procurer la Sega Vidéo n°2, à l'heure où ces lignes seront publiées, ce sera malheureusement trop tard car Sega ne la fournit plus depuis fin Août. Il ne te reste que la solution de "taper" un copain, ou de passer une petite annonce afin de la dupliquer. Par ailleurs, le volume 3 n'est pas prévu pour le moment, mais il sortira sûrement...
2) Attends un peu avant de t'emballer, car FlashBack 2 en est encore au stade de "Preview" sur micro, et il faudra du temps avant qu'il soit adapté sur notre "petite" Megadrive. Mais ce sera sûrement le cas, tant FlashBack est un vrai succès.
3) A ma connaissance, il n'y a que la version CD (dont nous avons parlé dans notre numéro précédent) qui est en cours de développement et elle s'annonce d'enfer. Cela dit, à propos de ce type de "conversion", sois conscient qu'une version CD, avec la quantité de données qu'elle exploite, sera impossible à adapter telle quelle sur une cartouche traditionnelle de jeu – c'est justement tout l'intérêt du CD !
4) La rumeur veut qu'un 3ème Streets of Rage voit effectivement le jour, peut-être pour les fêtes de fin d'année. Mais rien de moins sûr, attendons encore des infos officielles. En ce moment, l'attention de tout le monde est plutôt concentrée sur le Mega-CD. Normal, non ?
5) Entre "Wonderboy 5" et "Shining Force", je te conseille l'andstalker ! Je sais, ma réponse est un peu absurde, mais il faut savoir que ce jeu va sortir en France à la rentrée et que c'est une véritable bombe qui devrait faire un malheur. Pour tout vous dire, il est dans la lignée de "Shining in the Darkness" et de "Shining Force", mais il les surpasse. Voir la Preview située quelque part entre ici et la dernière page.
Salut à tous et au mois prochain !

Schmürz.

ATTENTION...
TU VAS POUVOIR MODIFIER LES REGLES DE TES JEUX VIDEO

1 MODELE COMPATIBLE SUR

CONSOLE SEGA® MEGADRIVE® 16 BITS

SOS FUN - (1) 46 84 16 00

INVENTED BY CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co Ltd utilisées sous licence

Game Genie™ est un produit de Lewis Galoob Toys, Inc., Game Genie™ est un produit licencié par Sega of America pour être utilisé sur les consoles Sega® Megadrive.® Sega et Megadrive sont des marques deposées de Sega Enterprises, Ltd. Game Genie™ est une marque déposée de Codemasters Software Co Ltd., utilisée sous licence.

DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

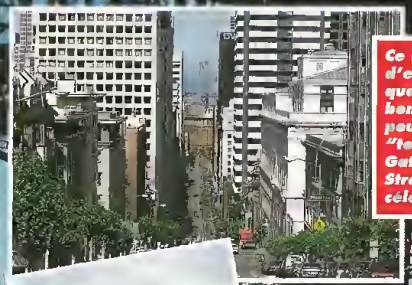
EN VENTE PARTOUT

JURASSIC PARK
JURASSIC PARK
JURASSIC PARK
IL FAUDRAIT PEUT-ÊTRE PRESSER LE PAS, VOUS N'ÊTES PAS DANS UN MUSÉE ET CE TYRANNOSAURE N'EST PAS EMPAILLÉ.
NON, LES DINOSAURES N'ONT PAS DISPARU. ILS ONT ENVAHI JURASSIC PARK. DES PAYSAGES GRANDIOSES, DES BRUITS INQUIÉTANTS, VOUS VOILÀ PLONGÉS AU CŒUR DU PLUS TERRIFIANT DES PARCS TERRIFIANT JUSQUE DANS LES MOINDRES RECOINS, D'OÙ PEUVENT SURGIR LE CRUEL VELOCIRAPTOR OU ENCORE LE T-REX, REDOUTABLE AVALEUR D'HOMMES! SI VOUS AVEZ ENVIE DE JOUER AU PROFESSEUR GRANT, MÉFIEZ-VOUS, UN DINOSAURE PEUT VOUS MANGER DANS LA MAIN... COMME IL PEUT VOUS LA MANGER! ET SI VOUS ÊTES UN VELOCIRAPTOR, SACHEZ QU'ENTRE EUX LES DINOSAURES S'EN DONNENT À CŒUR JOIE ET QUE LES HUMAINS VOUDRONT VOUS FAIRE LA PEAU. FABULEUX JURASSIC PARK, MAIS LE CAMPING ET LES PIQUE-NIQUES SONT FORTEMENT DÉCONSEILLÉS.
JURASSIC PARK DISPONIBLE SUR MEGA DRIVE MASTER SYSTEM ET GAME GEAR.
JP
3615 SEGA
SEGA
C'EST PLUS FORT QUE TOI.
JURASSIC PARK
JURASSIC PARK

SEGA OF AMERICA

Ça va fort !

Du 20 au 27 juin, Sega France a eu l'extrême gentillesse d'inviter MEGAFORCE à un voyage au centre névralgique mondial du jeu vidéo, l'ai nommé Sega à Redwood City, dans la banlieue de San Francisco. Accompagné brillamment par Michel Bahms et Claude Isabelle Vieillard (deux responsables de chez Sega France), notre petite escadrille de bons et brillants "journaleux" en herbe allait très certainement en avoir plein les yeux en découvrant les locaux, non seulement de Sega Of America, mais également de Virgin Games, d'Interplay et de Sega Interactive à Los Angeles, qui ont tous eu la gentillesse de bien vouloir nous recevoir dans leurs bureaux respectifs.



Ce qu'il faut faire, avant d'entamer un discours de qualité, c'est prendre du bon temps, et la Californie, pour le bon temps, c'est "top class" ! Ici, le Golden Gate et "California Street", deux images célèbres de San Francisco.

UN PEU D'HISTOIRE...

Si tout le monde connaît SEGA, peu cependant peuvent se vanter de connaître l'histoire de ce géant du jeu vidéa qui, aux Etats-Unis, représente près de 54% du marché des jeux vidéa 16 bits. Afin d'éclairer vas lanternes —et les nôtres avant vaus !—, naus allons essayer de vous faire partager ce que naus avons appris et ce que naus avons vu taut au long de cette semaine qui, bien que mauvementée par le flux de l'information, fut également l'une des plus agréables que naus ayons passée et cela grâce à Sega qui a été, il faut l'avauer, un hôte charmant.

1951 : UN POINT DE DÉPART

C'est en fait en 1951 que débute cette fantastique "saga" qu'est l'histaire de Sega Of America, et de Sega en général d'ailleurs. En 1951 donc (on le saura), une société du nam de "Service Games CO." naquit au Japan, san but premier étant de développer des praduits de laisirs dant le jeu faisait bien évidemment partie intégrante. En 1965, Service Games s'associe avec une autre campagnie, Rasen Enterprises, fondée là encare au Japon mais par un américain cette fais : David Rasen. C'est à ce mament que Sega devint réellement Sega Enterprises (nam dérivé de SErvice GAmes), avec paur objectif principal la vente de machines électraniques de jeu, ainsi que des baby-faat, jukebax et autres dérivés du même genre. Ainsi orientée vers les laisirs, c'est en 1969 que cette société cannaît un secand virage, en étant achetée par une campagnie américaine "Gulf + Western Industries". Taut en continuant la politique négaciée auparavant, Gulf + Western danne un peu plus d'ampleur à cette petite société qu'était alars Sega. En 1983, elle lance sur le marché le premier jeu en laser, "Sega Astran Belt", ainsi que le premier jeu vidéa d'arcade en trais dimensions, "SubRac-3D". C'est aussi en 1983 que la première cansole Sega fut lancée sur le marché japonais : la SG-1000. Un an plus tard, en 1984 donc, Sega Enterprises fut rachetée par un graupe campasé de Sega Enterprises Japan et CSK, paur enfin farmer "Sega Enterprises Ltd".

Taujaurs en expansian écanamique, Sega Enterprises Ltd., bref Sega tout caurt - cela simplifiera bien les chases -, apparut à la bourse de Takya. C'est également cette année-là qu'une filiale de Sega Of Japan, Sega Of America, fut créée pour développer le marché des cansales de jeux vidéo aux States. Là où les chases deviennent réellement très intéressantes, c'est que Sega Of America n'est pas seulement une simple filiale destinée à vendre des cansales et des jeux sur le marché américain, c'est également un centre névralgique paur ban nambre de développeurs. C'est ainsi que dans les bureaux que

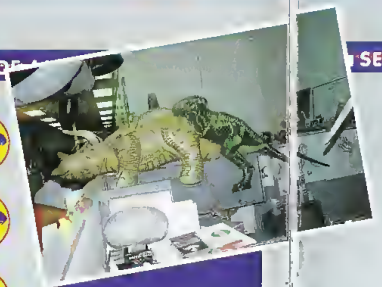
© Photos San-Fransisco : Alain BERTRAND /S...

Le bâtiment principal de Sega Of America. Ambiance sympa, non !?

naus avans visités, an pauvait encare sentir l'adeur de certains gras titres comme Sonic II au Kid Chamelean.
Installés dans trais buildings, naus avons eu la permission de visiter deux des départements "Research And Develapment" qui sont à la base, à la saurce de toutes les innavations technalagiques de Sega et bien sûr également des jeux. Contrairement à ce que tout un chacun aurait tendance à craire, ce n'est pas seulement au Japan que sant dévelappés les plus gras titres de la marque, bien au cantraire puisque plus de 70% de la praduction est réalisée aux USA. C'est précisément ces départements que naus avons été autarisés à visiter, et c'est avec Jurassic Park que nous cammençons ce petit repartage. Mais avant cela, nous nous sammes entretenus avec le vice-président de Sega Of America...

SEGA : DES PROJETS PLEIN LA TETE

Lors de cette petite entrevue à laquelle naus avons été taus canviés, naus avons appris quelle serait la palitique commerciale de Sega Of America pour cette fin d'année, avec farce gros chiffres en dallars, et naus vaus passons les détails. En revanche, ce qui est beaucaup plus intéressant, c'est que Sega a passé un accard avec AT&T, la plus grasse campagnie de télécammunicatian aux States (l'équivalent de France Telecom ici), pour installer une chaîne câblée aux États-Unis afin que tout le mande, à damicile, puisse jauer à une déma des prachains praduits avant leur sartie, juste histoire de se mettre l'eau à la bouche et de se rendre compte de la qualité d'un jeu. Imaginez un tel système en France, grâce auquel vaus pourriez prafiter du premier ou du second niveau de Sonic III en exclusivité, et chez vaus en plus : ce ne serait pas le méga-panard, ça ?!



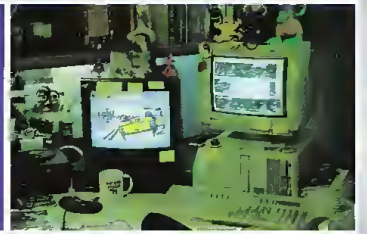
Pour parfaitement s'investir dans le jeu que l'on programme, il est bien souvent nécessaire de créer sa propre atmosphère. Un petit coup de préhistoire, histoire de ne pas oublier que l'on bosse sur Jurassic Park.

Une petite séance de dessin n'a jamais fait de mal à personne, surtout lorsqu'on veut avoir les idées claires par la suite.

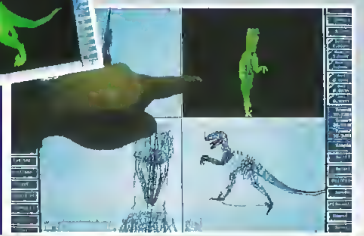
JURASSIC PARK

Jurassic Park est assurément la plus grasse praductian du mament paur l'équipe de pragrammatian de chez Sega. Une vingtaine de personnes travaillent sur le sujet en même temps et ce, depuis plus de quatarze mais. C'est ainsi que l'an apprenait que les animatians des dinasaures paur la versian Mega-CD étaient d'abard travaillées sur statians "Silican Graphics", qui sant de gras ordinateurs spécialisés dans la gestion des graphismes en trais dimensians. Grâce à d'énarmes disques durs et des processeurs ultra-rapides, les calculs s'effectuent pratiquement en temps réel, ce qui permet d'avair très rapidement une visian de ce que pourra danner l'animation ultérieure, une fais placée dans le cantexte du jeu. Si d'énarmes moyens sont utilisés pour les animations, les graphistes de Sega développent, eux, sur PC et plus précisément avec Deluxe Animation, un utilitaire que l'an trauve dans le cammerce pour 1000 francs à peine, ce qui - reconnaissans-le- n'est pas excessif surtaut camparé aux machines que l'an pauvait admirer dans les bureaux de ce département Research And Develapment de Sega Of America. Taut cela, c'est pour la partie "images", mais le san n'est également pas en reste puisqu'avec plusieurs musiciens en place, dont notamment Spencer Nilson, la saciété japanaise a des atouts maîtres dans san jeu. Un nauveau système d'ambiance sonore a été par exemple dévelappé paur plusieurs jeux : "le Q-Saund". Ce nauveau système permet d'améliarer la sanarité au point que bien souvent, on a l'impressian d'entendre non pas un san enregistré, mais un san réel. Déjà utilisé dans Batman, le Q-Sound l'est également dans Ecco The Dalphin sur Mega-CD, et le sera aussi dans Jurassic Park taut camme dans Spiderman, le prachain gras titre de la marque sur le suppart laser.
L'une des grandes farces de Sega par rappart à la concurrence, ce sant bien évidemment les moyens et les canditians de travail. Taut, dans les bureaux, est fait paur que les pragrammeurs, les graphistes, les musiciens, etc., saient plangés dans l'ambiance du jeu. C'est ainsi qu'en naviguant d'un bureau à l'autre, en voyageant d'une table de travail à une autre, on se sentait très rapidement investi par une ambiance assez "préhistarique", où les dinasaures de tautes espèces s'enchevêtraient. C'était fabuleux.

Le poste de travail de l'un des graphistes de Jurassic Park sur Mega-CD. Les graphismes sont réalisés ici à l'aide d'un PC ou d'un Amiga.



Mr Miller est le responsable du Département chargé du développement de Jurassic Park.



Les dinosaures de Jurassic Park ont d'abord été travaillés sur Silicon Graphics. Après un travail minutieux sur un dinosaure d'abord dessiné en fil de fer, tous les mouvements sont recréés ici de manière très réaliste.

n'étaient pas en cours de réalisation, mais une bonne partie en serait, dans un avenir proche, rapidement portée à son terme. Au cours de cette brève mais très intéressante entrevue, nous avons également appris que Jurassic Park sur Mega-CD est à l'heure d'aujourd'hui le plus ambitieux projet de Sega. Il faut savoir qu'aucune scène n'est directement issue du film et S. Spielberg, bien qu'il n'ait mot à dire sur la conception du jeu, a apprécié la qualité graphique et l'ambiance qui s'apparente à celle du film.

Taujaurs en se déplaçant, par quelques regards furtifs à droite au à gauche -il n'était pas permis de tout photographier-, on découvrait des dessins, des plans, des scénari, des projets que Sega pouvait avoir en tête. En interrogeant Joseph B. Miller, Senior Vice Président chargé des développements, on apprenait que tes divers départements "R&D" travaillent sur une centaine de projets. Tous, bien sûr,

L'une des images définitives de Jurassic Park sur Mega-CD.

Il ne faut jamais oublier les musiciens. Leur boulot est l'un des plus importants qui soit. À en juger par la qualité du matos utilisé et en connaissant le talent de l'artiste, on comprend mieux maintenant pourquoi les musiques de Jurassic Park sont aussi bonnes.

JURASSIC PARK

Après l'épreuve papier, c'est l'écran qui portera les tracés des tableaux de Sonic Spinball. Sympa, l'ordinateur !

Ce diable de japonais (qui d'ailleurs est américain !) est le responsable des graphismes de Sonic II.

UN "R&D" ENCORE PLUS SECRET : LE "SEGA TECHNICAL INSTITUTE"

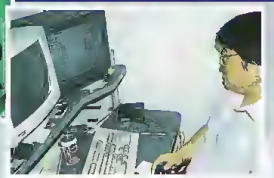
Le second jour de notre périple, nous sommes retournés à Redwood City pour découvrir un nouveau département encore plus secret, et donc plus prometteur que le premier. Appelé le 'STI', ce département est à l'origine, par exemple, de Sonic II. Lorsque nous y sommes passés, le principal centre d'intérêt des programmeurs et des graphistes était Sonic Spinball, dont MegaForce vous a déjà parlé lars du reportage sur le CES de Chicago. Sonic Spinball est un mélange de jeu de plates-formes et de flipper. Les tableaux contenus dans la cartouche sont grandioses et le travail des graphistes a été l'un des plus laborieux qu'ils n'aient jamais cannus. Camme taujaurs, la technique a fait ses preuves, et les intéressés s'activaient à terminer leurs œuvres dans le délai imparti.

Le STI est un R&D assez spécial puisqu'il emploie à la fois des japonais, venus aux Etats-Unis pour quelques mais, histoire d'améliorer leur anglais par la même occasion, et des américains. Le mélange est assez détonant puisque grâce à cette concentration de cultures diverses, le choc des idées est encore plus vialent et par là-même les nauveaux cancepts émergent à une vitesse fulgurante En discutant avec les programmeurs de Sonic Spinball, naus avons également appris que Sanic III était en cours de développement dans un bureau voisin ; malheureusement, il nous était interdit d'y jeter le moindre coup d'œil. Il fallait absolument protéger le secret et malgré toute notre insistonce, nen n'a pu y faire. Lorsque c'est Top Secret, c'est Top Secret. Toujours dans le genre Top Secret, nous avons eu la confirmation que Sega travaillait bien sur une machine 32 bits, mais là encore, rien n'a pu filtrer et nous sommes revenus bredouilles, à ce niveau du moins.

C'est Monsieur Nakamoto qui nous a accueillis lors de notre arrivée dans les bureaux de Sega Interactive, dont il est le "General Manager".

SEGA INTERACTIVE

Réveillés à six heures du mat, nous étions tous prêts paur nous rendre à l'aéroport direction Los Angeles, où Sega Interactive, Virgin et Interplay naus attendaient. Dirigée par Mr Nakamota, Sega Interactive est une branche de Sega Of America. Déjà à l'origine de jeux comme Greendag sur Game Gear et sur Megadrive, ou camme Batman Returns sur Megadrive et sur Mega-CD, les programmeurs de Sega Interactive bossaient sur plusieurs projets, dont le plus important était sans aucun doute Eternal Champion, dont nous avions déjà parlé lors de natre reportage sur le CES de Chicago, et qui sera certainement l'un des grands titres de cette année, au même titre que Street Fighter II'. Avec des moyens moins impartants que ceux de Sega Of America, Sega Interactive tire tout de même brillamment son épingle du jeu. Avec un designer, trois programmeurs et deux musiciens, Eternal Champion sera développé sur une cartouche de 24 mégas, tout camme SFII'. Pour concurrencer Mortal Kombat et Street Fighter II', il fallait faire très fort, Sega Interactive a donc mis le paquet sur ce titre en travaillant sur plus de 600 sprites et en alliant vitesse de jeu, animation et taille des sprites, ces derniers étant bien plus impartants que ceux des deux concurrents suscités. Si Eternal Champion était bien évidemment la vedette, il n'y avait pas que ce titre en dévelappement chez Sega Interactive. Home Alone II sur Megadrive, un nouveau jeu de basket sur Game Gear,



Eternal Champion en développement... Tous les graphismes ne sont pas encore définitifs et de nombreux bugs restent à éliminer.

Dinasaurs For Hire, étaient également en cours de finalisation. Plus étonnant encore, dans la dernière salle des bureaux, on pouvait découvrir un écran où tournaient les premières séquences de Star Wars sur Mega-CD. Incluant des images du film, Star Wars s'annonce camme l'un des meilleurs jeux de plates-formes de l'année.

Ici encore, on retrouve la "patte" Sega. Tous les dessins sont d'abord sur papier avant d'être à l'écran. Voici deux des personnages de Eternal Champion.

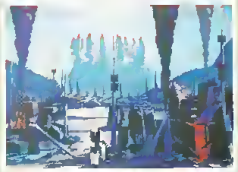
Eh oui, vous ne rêvez pas : Star Wars est en prévision chez Sega Interactive, et sur Mega-CD s'il vous plait. À droite, le premier niveau : le Désert.

INTERPLAY

Nouveau venu dans le développement de jeux sur Megadrive, Interplay n'est pourtant pas une société inconnue dans l'univers des jeux. Célèbre pour ses productions sur PC et sur console Super Nintendo, Interplay s'est enfin décidé à devenir licencié Sega, ce qui leur permet de préparer quelques titres sur Megadrive et sur Mega-CD. Pour ceux d'entre vous qui sont initiés à d'autres machines, vous ne serez certainement pas surpris d'apprendre que Last Viking, un jeu d'action-réflexion dans lequel vous jouez le rôle de trois vikings complètement jetés de la tête, fera son apparition sur Megadrive. Pour l'instant, seule la version 16 bits est en instance d'achèvement. En effet, si Interplay parle d'une version Mega-CD, ce ne sont, au jour d'aujourd'hui, que des mots, et pas une bribe de programmation n'a encore été entamée. Hormis Lost Viking, Interplay prévoit également la conversion sur Mega-CD de leur plus gros titre sur PC : Stone Keeper. Stone Keeper est un jeu de rôle qui se passe, pour sa majeure partie, dans un donjon. Tout l'univers de ce gigantesque titre se déroule en trois dimensions. Attaqué par des squelettes digitalisés et des armaires à glace, vous n'avez qu'un sabre en guise d'arme pour vous défendre. L'introduction du jeu que nous avons eue l'occasion de voir en vidéo est d'une beauté incroyable, à tel point qu'en la visionnant, nous avons réellement cru voir un véritable film. Interplay nous promet qu'outre la beauté des graphismes, le jeu sera également pourvu d'une très grande profondeur, pas moins de 80 heures de jeu intensif seront nécessaires pour en arriver au bout. Stone Keeper est annoncé pour le troisième trimestre de l'année prochaine. Eh oui, c'est pas demain la veille !

Dans la série "j'annonce d'autres titres mais je ne peux rien montrer car rien n'est encore programmé", Interplay la joue fine avec deux autres titres mégaflippants : Star Trek en Mega-CD et Clayfighter, un jeu de combat à la Street Fighter II qui utilise un nouveau système de programmation, basé sur le principe de la pâte à modeler ! Pour avoir vu ce titre en version pratiquement finale sur une autre machine, je peux vous garantir pas mal d'émotions en perspective !

Out Of World, connu sous le nom d'Another World, devrait sortir sur Mega-CD chez Interplay. Avec des scènes animées spectaculaires en guise de présentation, Out Of World est prévu pour l'année prochaine.

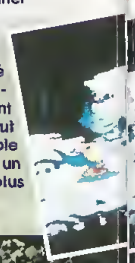


L'Immeuble de Virgin Games... Ce n'est pas la place qui manque !

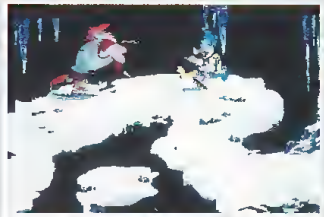
Dans la même avenue qu'Interplay, à quelques blocs de là, Virgin la grande trônait majestueusement dans une allée bardée d'arbres. Un petit coin de paradis ? Bonne question, car dans l'antre de la bête, on ne savait pas réellement ce qui nous attendait. Accueillis par Martin Alper, le Président de Virgin Games dont nous tenons tout particulièrement à souligner ici l'hospitalité, nous restions bien accrochés à nos appareils photo en découvrant ce que cette société nous présentait...

Martin Alper est le PDG de Virgin Games. Cool, le boss !

Virgin Games US est comparée à l'heure actuelle d'une centaine de personnes -programmeurs, graphistes, musiciens, scénaristes, comptables, secrétaires, etc.- et compte l'année prochaine doubler son nombre d'employés. J'aimerais donner ici mon avis personnel qui me semble important (sympa, les chevilles...), à savoir qu'avec la qualité des produits et le dynamisme des personnes travaillant pour Virgin (et ce, partout dans le monde), il me semble que cette société sera dans un avenir proche l'une des plus importantes du monde des jeux vidéo. Ceci était une parenthèse et je reprends le fil de mon discours...



Après un bref passage dans la tanière où l'on programmait Terminator sur Mega-CD (modifié par rapport à ce que l'on avait vu à Chicago, notamment au niveau sonore grâce au G-Saund) ainsi que Terminator Vs Robocop sur Megadrive qui possède un son qui pète du tonnerre de Dieu le père, nos yeux se tournèrent très rapidement vers trois autres titres qui ont captivé toute notre attention. Le premier d'entre eux était bien évidemment Jungle Book, dont nous vous avons déjà touché deux ou trois mots. Issu d'une étroite collaboration entre Virgin et Disney, Le Livre de la Jungle (tel sera le titre lors de sa distribution en France) est un plaisir pour les yeux et les oreilles. Véritable petit dessin animé, ce jeu est annoncé pour la fin de l'année et, crayez-moi, il va dépoter fort car il est réellement très impressionnant. Mais -alors qu'il semblait clair que l'animation de Jungle Book était la meilleure possible- Martin Alper nous proposa de jeter un coup d'oeil sur un titre qui nous était complètement inconnu : Dinoblaze ! Encore une histoire de dinosoures, oui je sais !...



Dynoblaze sera l'une des plus grosses vedettes de la Megadrive. C'est une certitude.

DINOBLAZE

Sous ce nom complètement inoffensif se cache en réalité une véritable petit innavation technologique. Jamais, ô grand dieu, nan jamais nous n'aurions cru voir pareille qualité dans une animation telle que dons ce Dinoblaze-là. Alors que nous encensions Le Livre de la Jungle, que nous nous émerveillions devant la finesse d'Aladdin, nous sammes tous restés bouches bées en découvrant Dinablaze, le regard fixé sur l'écran de la Megadrive. Tout simplement fantastique ! Bien sûr, ce que Mr Alper nous a présenté là n'était qu'une ébauche de jeu, mais nous étians tous par terre, sciés, les yeux exorbités par la qualité indéfinissable de ce que nous venions de voir. Mesdames, Messieurs, retenez bien ce nom, Dinoblaze, car vous allez en entendre parler.

Sachez également, pour la petite histoire, que Dinoblaze est le véritable fer de lance de Virgin, et c'est notamment grâce à ce titre que la société a réussi à décrocher le contrat avec Disney pour le développement d'Aladdin. Montré aux instances supérieures de Disney aux Etats-Unis, "Mickey" n'a eu qu'une seule réaction en voyant la démo de Dinoblaze ; il leur fallait une animation identique pour la Super Productian qu'est Aladdin sur Megadrive, et grâce à Virgin Games, ils l'ont eue !

VIRGIN VA FRAPPER ENCORE PLUS FORT...

Eh nan, on ne vous a pas tout dit sur Virgin Games ! Plus fort encore que les précédents titres -c'est vous dire la démence de l'annonce !-, la société de Los Angeles annonce également la conversion sur Mega-CD de Démolition Man, un jeu tiré du prochain film avec Sylvester Stallone, après Cliffhanger. Pour la première fois au monde, on pourra réellement jouer le rôle de la vedette hollywoodienne. En effet, Stallone a bien voulu, pendant une journée entière, se laisser filmer dans toutes les positions pour les besoins non pas du film, mais bel et bien du jeu !

Aladdin

© Disney

Toutes les personnages d'Aladdin sont © Disney

Ne nous voilons pos la face plus longtemps, Aladdin est —avec Street Fighter II' et peut-être Mortal Kombat— le titre le plus attendu du mament. Annoncé pour une sortie mondiale vers la fin du mois d'octobre, naus n'avans pas résisté ò l'envie de vous montrer taut ce que naus pauvians vous montrer de ce jeu de plotes-formes complètement gigantissime, et encare le mat est foible...

Dans les bureaux de Virgin Games à Las Angeles, la plus gronde préoccupotion des divers designers et graphistes étoit de finir ce titre ou plus vite, sons retard, du fait que les délais impartis paur la réolisation d'un tel titre sant particulièrement courts aux dires de David Perry, le principot programmeur, et du patran de Virgin, Martin Alper.

Aladdin : le plus grand projet de Virgin

En pasant des questions à droite et à gauche, en furetant discrètement, nous avons réussi ò abtenir une multitude de renseignements sur ce qu'olloit être ce titre de Virgin Games. Après l'interview de Dovid Perry, réalisée dons notre précédent numéro de MegaFarce, nous n'avions qu'une seule idée en tête : parvenir à jauer à Aladdin le plus langtemps possible paur naus danner une idée exacte de ce que pouvait être ce titre. Certes, naus l'avions vu et revu, mais nous n'y avions pos réellement joué. Grâce aux Eproms, naus l'avions enfin dons nos lacaux ! Et effectivement, taut le bien que l'an a pu dire ou entendre sur ce titre est amplement mérité. Créé en association avec Disney, à qui l'an doit entre outres les animatians des personnages, Virgin a employé tous les moyens de son graupe pour permettre de parter ce projet à san terme. Confirmé par plusieurs sources camme étont l'un des jeux vidéo les plus chers du monde, Aladdin mérite tous les éloges.

Treize niveaux de folie !

Tout cammence alars que vous êtes dons une villie ò la recherche de la belle et charmante princesse. Dès lors, vous ne voyez plus les choses de la même foçan et le voleur que vous êtes se transforme en une sarte de justicier qui caurt, qui saute, qui vale même, grâce à san tapis mogique, à la recherche de sa dulcinée. Pour cela, Aladdin devra quand même risquer so vie plus d'une fais en délivrant d'abord Abu, son singe préféré, et en s'attaquont ensuite ou Sultan Jolfar. Parmi les treize niveaux que l'on a pu campter dons cette version qui naus o été confiée, mais qui est lain d'être encore définitive, nous avans naté des éléments techniques complètement sidéronts. Les graphismes sont par exemple éclatants de beauté et ruisselent de mille éclats, les pièges dons lesquels pourra tomber Aladdin sont également d'une ingéniosité à toute épreuve, et les musiques sont elles aussi à s'en arracher les cheveux... Bref, en ce qui cancerne la réalisation technique de ce que l'on a pu voir, on ne peut qu'être en admiratian devant un tel étaloge de splendeur.

Vous devrez parcourir le niveau des laves, perché sur un tapis volant fonçant à toute vitesse et c'est peu de le dire !

Les vigiles sont partaut, même dans le palais du Sultan, sacré front plut, va !

Pour délivrer votre petit compagnon à polls, le singe Uhu, vous devrez rentrer au cœur même de la lampe magique.

En plus d'une bonne dose de réflexes, vous devrez faire travailler votre Q.I. pour passer certains obstacles.

Culotté comme garçon !

Grâce au charmeur de serpent, vous pourrez vous laisser tirer par cette corde magique.

et de compression des données tout à fait spécifique. Toujours pour le Président de Virgin Games, les recherches que mène Virgin dans ce domaine sont des plus importantes car elles conditionnent toute la programmation des prochains produits de la marque. L'équation, d'après lui, est simple : plus on met de données dans un minimum de place-mémoire, plus on peut réaliser de belles choses. Aladdin en est la preuve éclatante.

Seize mégabits : deux fois plus de plaisir

À l'heure actuelle, il n'existe sur le marché que très peu de titres programmés sur 16 Mégas, et Aladdin en fera désormais partie. Pleine à craquer, la cartouche ne peut plus rien contenir d'autre à part le jeu. D'après Martin Alper, Aladdin a bénéficié d'une technique de programmation

Dans le palais du Sultan, vous pourrez faire une courte excursion en tapis volant.

Chaque personnage du jeu a des mimiques bien particulières, et donne à Aladdin un air de dessin animé qui nous replonge délicieusement en enfance.

Les décors sont tout droit tirés des contes des mille et une nuits, et pour un peu, on se prendrait presque pour Shéhérazade !

Aladdin

Le style Disney et toujours aussi efficace et les sprites, par leurs attitudes, sont délirants au possible. Un travail fantastique de la part de Virgin.

Le marché d'Agrabah est l'endroit le plus mal famé du jeu. Bandits et autres mercenaires s'y sont donné rendez-vous pour vous faire la peau.

Aladdin sur CD

Depuis la conférence de presse qui suivit la présentation d'Aladdin au CES de Chicago, il est question de réaliser une version Mega-CD de ce titre. Inutile de vous dire qu'elle est d'ores et déjà très attendue. Malheureusement, celle-ci n'est pas encore commencée. L'idée a germé, mais pas la moindre once de ligne de code n'a encore été écrite par les concepteurs. Nous attendrons donc encore un peu avant de voir et surtout d'en savoir un peu plus quant à l'éventualité d'une démonstration d'Aladdin sur CD. Enfin, une chase est certaine, Aladdin sera disponible en France dès la fin du mois d'octobre. Ne soyez pas trop impatients, ce n'est plus dans très longtemps et puis, pour vous faire patienter, nous vous promettons d'en reparler dans notre prochain numéro.

1 MEGADRIVE

La Console Mégadrive
+ 1 jeu (Strider ou D.R. Supreme Court ou Spidermon selon disponibilité) + 1 manette

695F

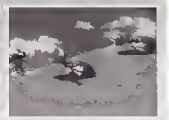
Le Mégavidéo Show
Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo

GRATUIT
pour 600 F d'achats
(offre non cumulable)

LE TOP 5 MICROMANIA

JUNGLE STRIKE
La suite de Desert Strike mais complètement différente : 50 missions, 9 compagnes, 3 moyens de destruction en plus. Un vrai régal ! !

FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte !



COOL SPOT
Un jeu d'actions plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer ! Des graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde ! Un Mega Hit !

FATAL FURY
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde !

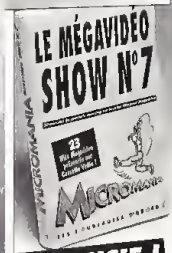
AMAZING TENNIS
3 types de surface : terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent ! Trahison, duel vidéo ! Choisissez 1 de 7 combattants. Affrontez 3 adversaires différents. Chacun d'entre eux a des qualités et des faiblesses. Arrivez à les connaître et à les exploiter pour gagner !

SHINING FORCE
Un jeu d'aventure-action dans lequel vous devez libérer votre princesse retenue dans un château. Différents mondes, des armes diverses... Un jeu de grande qualité par l'auteur de Kaneko.

SHINING FORCE
Un autre jeu d'aventure stratégique démentiel. Vous devez choisir parmi des guerriers pour combattre Dark ! Un jeu qui a mis sur l'une des marches merveilleuse confrérie.



LE MÉGAVIDÉO SHOW N°7

EXCLUSIF !

D'enfer !!

MICROMANIA Combattants de du jeu Mortal

MORTAL KOMBAT Megadrive

LES JEUX DE PLATEFORME

Bubsy
Vous incarnez un chat complètement fou. Il va essayer moultes choses : il devra parcourir des dizaines et des dizaines de paysages variés, des têtes terribles, des casse-têtes...

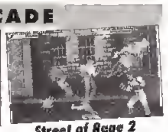
Tiny Toon
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques et passionnantes.

X Men
Un jeu réunissant les héros des Marvel Comics ayant tous des pouvoirs incroyables. Vous choisissez un des héros et combattez des ennemis ayant mal tourné !

LES JEUX D'ARCADE

Turtles Ninja
La Statue de la liberté a disparu ! Sur un scrolling horizontal vous monterez à Schredder comment se battent vos Tortues Ninja ! Kowabounga !!!

Micro Machines
Faites courir des micro bolides indestructibles, hors bord, jeeps et voitures de formule 1 dans à toute allure dans des lacs à soda, sur des tables de billard et des pupitres d'école !



Street of Rage 2
Choisissez des 4 combattants possédant des pouvoirs caractéristiques, puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 dans ce saut, énergie. Vous pourrez jouer à 2 dans ce jeu contre vos terribles ennemis.

LES JEUX D'AVENTURE

Jurassic Park
Un jeu aux graphismes époustouflants et à l'action à la hauteur du film. Le jeu de durée de matière différente suivant le personnage de l'histoire que vous avez choisie d'incarner !

Another World
L'adaptation du hit qui fut Another World de Delphine Software sur votre Mégadrive. Une aventure démente où vous êtes plongé dans un autre monde dépassant l'entendement...

Phantasy Star 3
Un jeu d'aventure extraordinaire. Les Forces du mal regnent : combattez à Paolo, au Motavia ...Explorez les 7 royaumes, certains sont gigantesques d'autres beaucoup moins.

Les Promotions Mégadrive

Megalomania	~~399F~~	199F
Wand. Manst. Bay	~~399F~~	199F
NHL Hockey	~~399F~~	199F
Gruebull	~~399F~~	199F
Sunset Riders	~~399F~~	199F
Lotus Turbo Chall	~~399F~~	199F
Lemmings	~~399F~~	199F
Speedball 2	~~399F~~	199F
Atomic Runner	~~399F~~	199F
Ghouls'n Ghosts	~~399F~~	199F
Batman Revenge	~~399F~~	199F
Leader Goalf	~~399F~~	199F
Battle Toads	~~399F~~	299F

* Offre de lancement valable dans la limite des stocks disponibles

Les Jeux Méga CD à venir

Thunderhawk (Sim Vol)	Chuck Rock (Plateforme)	Night Trap (Aventure)
Wonder Dog (Plateforme)	Cobra Command (Simulation)	Prince of Persia (Action)
After Burner 3 (Arcade)	Ecco le Dauphin (Action)	Raod Avenger (Course auto)
Batman Returns (Acyion)	Final Fight (Combat)	Robot Alesto (tir)
Black Hole Assault (Action)	Hook (Plateforme)	Sewer Shark (Action)
	Jaguar XJ 220 (Course auto)	Sherlock Holmes (Réflexion)
		Sherlock Holmes 2 (Réflexion)

NOUVEAU

Le Méga CD + Road Avenger
1990F

Night Trap
Un jeu d'aventure-action au graphisme incomparable

Thunderhawk
Une révolution dans le domaine de la simulation de vol

Wonderdog : Un jeu de plateforme superbe

Compatible avec la Mégadrive n° 1 et la Mégadrive n° 2

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LE TOP 5 MICROMANIA

MICKEY MOUSE 2
Accompagnez Mickey dans des châteaux hantés ou ruines, des cavernes sombres, des forêts enchantées et un magasin de jouet pour récolter le jeu dans le monde de Mickey

SONIC 2
Le tout nouveau Sonic nous revient pour de nouvelles aventures ! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robotnik, mais il n'en n'est rien. Il menace encore une fois la vie des millions d'innocents!

GLOBAL GLADIATOR
Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler à nettoyer la terre de ses cohabitants polluantes.

TOM ET JERRY
Une course poursuite folle entre Tom le chat et Jerry le souris. Sérez vous assez rapide pour attraper le malgne Jerry!

PRINCE OF PERSIA
Des passages secrets, des pièges fantastiques, des adversaires violents et des poisons mortels.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

STREET OF RAGE 2
Une guerre totale afin de sauver la ville. 3 combattants possibles de jouer à 2 simultanement une multitude de coups.

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et affrontez 3 rounds avec des adversaires terribles !

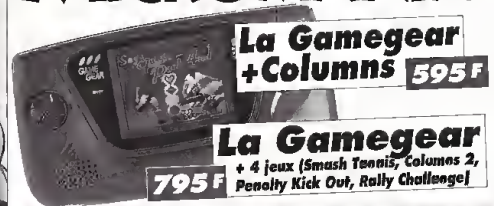
3615 MICROMANIA
Tout le catalogue Micromania

vous offre* les Tatouages des Mortal Kombat avec l'achat Kombat sur Megadrive ou Gamegear

MORTAL KOMBAT Gamegear

* Offre de lancement valable dans la limite des stocks disponibles

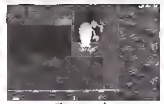
MICROMANIA



La Gamegear +Columns 595F

La Gamegear
795F + 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge)

LES JEUX D'ARCADE



Tazmania
Taz le démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon !

Spidermon 2
Le Sinistre Kingpin a posé une bombe à New York et rend Spiderman responsable !

LES SIMULATIONS DE SPORT

WWF Steel Cage
Tous les coups et toutes les prises du catch : coup de la tarte à la crème, coups de coude, plaquages, coups du genre tombés!

World Cup Soccer
Choisissez vos équipes parmi les 24 meilleures du monde et participez au tournoi de Coupe du Monde.

Senna GP
Fouettez vous-même avec les bolides de pilote de Senna ! Une super simulation de F1, la plus financée !

Les accessoires Megadrive

99F

Control Pad Pro 2
Le stick adaptable livré gratuitement ! Le Control Pad parfaitement adopté pour votre Mégadrive.

Le Remote Controller + 1 Manette 199F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 99F

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo !
Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.
Tél. VPC (16) 92 94 36 00

NOUVEAU

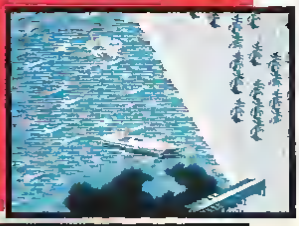
MICROMANIA LILLE V2	**TEL. 20 05 57 58**	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

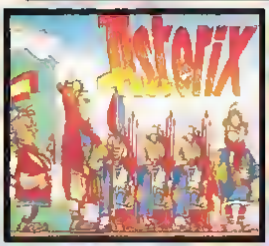
DESERT STRIKE, LE RETOUR

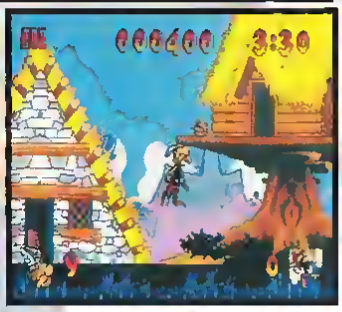
L'éditeur Electronic Arts a vendu environ un million d'exemplaires de son jeu Desert Strike toutes machines confondues (micros et consoles). C'est un jeu qui a connu un véritable succès et ensuite Jungle Strike, est en train de lui "emboîter la cartouche". Cela donne envie à Domark d'adapter Desert Strike sur Master System et Game Gear pour le plaisir de tous les Sagalopins que vous êtes. L'éditeur anglais promet que le jeu repousse les limites des machines 8 bits de Sega, assurant ainsi une excellente conversion du titre.

Résultat de ce travail vers le mois de novembre.



ASTERIX SUR MEGADRIVE



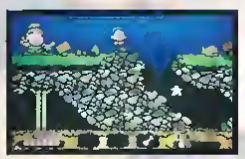


C'est Sega of Japan qui avait réalisé fin 1991 un excellent jeu pour la Master System, basé sur le héros de bande dessinée mondialement connu. L'irréductible gaulois revient maintenant sur Megadrive, sous la forme d'un jeu de plates-formes, également réalisé par les studios de développement japonais de Sega. Astérix devrait être disponible en France vers la fin de l'année.

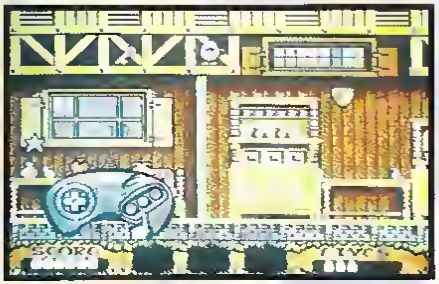
JAMES POND IS BACK

Oui, il est de retour. Le célèbre poisson agent secret créé par Electronic Arts, va vivre le troisième volet de ses aventures sur Megadrive à partir de la fin du mois. Le jeu promet d'être encore plus délirant que les précédents puisqu'il sera composé de quelques cent niveaux, stockés sur une cartouche de 16 Megas. L'incroyable James Pond sera aidé dans cette nouvelle mission par Finnius Frog, une grenouille pleine de ressources, équipée entre autres, de bottes de succion lui permettant de marcher sur n'importe quelle surface. Décidément, on n'a pas fini de rire avec le poisson préféré d'EA qui marche sur les traces de son illustre grand frère du MI5.

DIZZY EST FANTASTIQUE



Dizzy, la mascotte de l'éditeur anglais Codemasters, s'apprête à vivre ses premières aventures sur Megadrive dans un jeu intitulé Fantastic Dizzy. Ce personnage est très connu en Angleterre pour avoir été le héros de nombreux jeux sur micro-ordinateurs. Dizzy est une sorte d'œuf blanc avec des chaussures et des gants rouges qui vit dans un monde fantastique. Il évoluera sur Megadrive dans un genre de jeu très prisé des anglais et que l'on appelle arcade-aventure : un jeu de plates-formes mâtiné d'énigmes et de pièges qu'il faut résoudre ou franchir avec les objets trouvés au cours de votre aventure. Fantastic Dizzy devrait sortir en octobre sur Megadrive puis sur Master System et Game Gear.



Master the GAME®

DIRECT U.S.A.

Official and exclusive agent of Master the Game USA Boston, MA.

Le Number One des Services

"Ne cherchez plus les Titres Introuvables..."

APPELEZ

Tout de suite l'Equipe

Master the GAME

78.94.32.18

+ 1600 Titres

Toutes Consoles

Catalogue Général 20 F

MEGADRIVE

ADAMS FAMILY	TEL
ADAPTATEUR SG300	89
ALIEN 3	399
AMAZING TENNIS	445
AMERICAN GLADIATORS	445
A W S SOCCER	TEL
BARTS NIGHTMARE	399
BATTLE TOADS	379
BEST OF THE BEST	TEL
BILL WALSH COLLEGE FOO	TEL
BLASTER MASTER II	445
BOXING LEGAND OF RING	445
BUBSY	379
BULLS VS BLAZER	379
B O B	399
CHAMPIONSHIP BOWLING	445
CHASE HQ 2	399
CHESTER CHEETAH	445
COOL SPOT	379
CYBORG JUSTICE	TEL
DASHIN DESPERADOS	TEL
DAVIS CUP TENNIS	445
DESERT STRIKE	379
DINOSAURS FOR HIRE	TEL
D ROBINSON COURT	179
ECCO THE DOLPHIN	379
ELEMENTAL MASTER	425
EX MUTANT	379
F 15 STRIKE EAGLE II	TEL
FATAL FURY	379
FLASHBACK	379
FLINSTONES	TEL
GLOC	379
GENERAL CHAOS	TEL
GLOBAL GLADIATOR	379
GUNSTAR HEROS	TEL
HARD BALL III	TEL
HOOK	TEL
JAMES BOND 007	379
JOHN MADDEN 93	379
JUNGLE STRIKE	379
JURASSIC PARK	TEL
KING OF THE MONSTERS	399
LEMMING	379
LHX ATTACK CHOPPER	TEL
MAZAN SAGA MUTANT	TEL
MICKEY & DONALD	379
MICRO MACHINES	379
MIG 29 FULCRUM	TEL
MORTAL KOMBAT	TEL
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	399
NBA ALL STAR CHALLENGE	399
NHLPA HOCKEY 93	379
OUT RUN 2019	379
PIRATES GOLD	TEL
POWER CHALLANGE GOLF	445
P T O	TEL
RANGER X	TEL
RBI 93	445
ROBOCOP III	TEL
ROCKET KNIGHT ADV	399
ROCKY & BULLWINKLE	TEL
ROLLING THUNDER 3	459
SHINING FORCE	445
SHINOBI 3	459
SIDE POCKET	339
SON OF CHUCK	TEL
SONIC II JP	299
SORCERER'S KINGDOM	445
SPIDERMAN	179
SPLATTERHOUSE 3	445
STREET FIGHTER II CHAMP	TEL
STRIDER	179
STRIDER RETURNS	445
SUMMER CHALLENGE	399
TAZMANIA	379
TECHMO WORLD CUP	399
TECHNOCLASH	399
TECMO NBA BASKETBALL	TEL
TECMO SUPERBOWL	TEL
TINY TOONS	379
TONY LARUSA	425
TOYS	459
TURTLES NINJA	379
WARPSPEED	379
WAYNES WORLD	TEL
WRATH OF THE GODS	TEL
WWF ROYAL RUMBLE	TEL
X MEN	TEL

SEGA CD

ADV OF WILLIE BEAMISH	439
AFTER BURNER III	445
AH3 FIREHAWK	TEL
BATMAN RETURNS	459
BLACK HOLE ASSAULT	439
CHUCK ROCK	439
COBRA COMMAND	439
COOL SPOT	TEL
C3C MUSIC FACTORY	TEL
DARK WIZARD	439
DRACULA	TEL
DUNGEON MASTER	TEL
ECCO THE DOLPHIN	439
FINAL FIGHT	419
HOOK	419
INDIANA JONES	TEL
INXS	439
JAGUAR XJ 220	439
JOE MONTANA NFL FOOT	TEL
KRISS KROSS	439
MARKY MARK	439
MONKEY ISLAND	449
MORTAL COMBAT	TEL
NIGHT TRAP	449
PRINCE OF PERSIA	399
ROAD AVENGER	439
ROBO ALESTE	439
SEWER SHARK	445
SHERLOCK HOLMES 2	439
SON OF CHUCK	445
SPIDERMAN	TEL
TERMINATOR	TEL
TIME GAL	445

PROMO CLUB du Mois

* Prix reservés au Membre du Club

MEGADRIVE

MORTAL COMBAT 439 F*

DAVIS CUP TENNIS 399 F*

BUBSY 359 F*

Extrait du Catalogue
AUTRES TITRES
CONSULTEZ NOUS !

CLUB Master the GAME

Demandez votre Master Carte et bénéficiez immédiatement des Prix Club

Cotisation annuelle **99 F**

Recevez votre **Carte de Membre**

- **1 T-Shirt Club**
- **1 Casquette Américaine**
- **Le Catalogue général**

Lisez Le Fanzine du Club

Choisissez les Best of sélectionnés

Recevez un cadeau d'anniversaire

Economisez avec les Promos Club

Réservez les Nouveautés en priorité

Participez aux Championnats de Jeux Video dans votre région

Master the GAME®

Master Carte

Nom : Julien DUPOND

Numéro : 15657 Validité 09/94

BOUTIQUE MASTER THE GAME 67 COURS EMILE ZOLA 69100 VILLEURBANNE

Bon de Commande

A retourner à cette adresse

MASTER THE GAME

BP 2163

69603 VILLEURBANNE Cedex

Tel : 78 94 32 18 Fax. 72.43 95 38

Nom & Prénom

Adresse

C. Postal + Ville

Tél (impératif)

Date de Naissance

Console	DESIGNATION	PRIX
	Emballage + Port	**30**
	Carte CLUB Master the GAME (99F)	
	DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES **TOTAL**	

☐ Cheque ☐ Carte Crédit ☐ Mandat

Carte de Crédit n°

|____|____|____|____|

Expiration |__|__| / |__|__|

Signature Obligatoire

(des Parents pour les mineurs)

HIT-PARADE

★ MASTER SYSTEM ★

1 - Mickey Mouse 2 - 3ème mois - Action
Mais c'est que ses oreilles poussent !

2 - Streets of Rage - 1er mois - Action
Une arrivée "fracassante" !...

3 - Superman - 1er mois - Action
Il porte bien son nom, pour en être déjà là !

4 - M.D. Global Gladiators - 2ème mois - Action
Quelle chute, mes amis !

5 - Astérix - 15ème mois - Action
On se maintient, on se maintient...

6 - Sonic 2 - 8ème mois - Héros Sega
Héros pour toujours, mais quelle concurrence !

7 - Tom & Jerry - 9ème mois - Action
On souffle un peu...

8 - Ayrton Senna's SMGP 2 - 9ème mois - Sport
Et la pole position, alors ?

9 - Wimbledon 2 - 2ème mois - Sport
C'est du tout juste !

★ MEGADRIVE ★

1 - Cool Spot - 2ème mois - Action
Il fallait s'y attendre !...

2 - Flashback - 2ème mois - Action
Eh ! Il n'y a qu'un premier dans les compétitions...

3 - Jungle Strike - 1er mois - Action
L'hélico fait une entrée remarquée...

4 - Tiny Toon - 3ème mois - Action
Quelle bagarre !...

5 - Ayrton Senna's SMGP 2 - 10ème mois - Sport
Et hop ! Encore un tour...

6 - Munammad Ali Boxing - 1er mois - Sport
Tu veux mon poing dans la figure ?!

7 - Streets of Rage 2 - 7ème mois - Action
Decidément, les rues ne sont vraiment pas sûres...

8 - Fatal Fury - 2ème mois - Action
Une furie en déclin, non ?!

9 - Bulls and Blazers - 2ème mois - Sport
Alors la défense, faudrait vous réveiller !

★ GAME GEAR ★

1 - Mickey Mouse 2 - 2ème mois - Action
Le podium, quelle gloire !

2 - Sonic 2 - 8ème mois - Héros Sega
On tient bien la rampe, non ?

3 - Tom & Jerry - 1er mois - Action
Attention, ça va faire mal !

4 - M.D. Global Gladiators - 2ème mois - Action
Un petit coup de barre ?

5 - Klax - 1er mois - Réflexion
Tiens, on ne s'y attendait pas...

Les Dernières Sorties

Allez, trêve de plaisanteries, on jette un petit coup d'œil sur les dernières sorties. Ces jeux sont d'ores et déjà disponibles, courez donc chez votre revendeur, vous pouvez les acheter !

★ MEGADRIVE ★	GENRE	DIFFICULTÉ	JOUEURS
FLASHBACK		•••	1
BATTLETOADS		••	2
BALLJACKS		••	2
MICRO MACHINES		•	2
CAPTAIN AMERICA		•	2
JUNGLE STRIKE		••	1
MUHAMMAD ALI		•	2
SUPERMAN		•••	1

★ MASTER SYSTEM ★			
WORLD TOURNAMENT GOLF		•••	4
SUPERMAN		•••	1

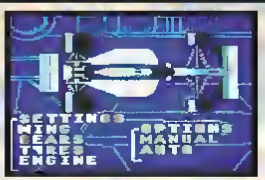
★ GAME GEAR ★			
MASTER OF DARKNESS		••	1
HOME ALONE		••	1
STREETS OF RAGE 2		•	1
WORLD CUP SOCCER		••	2

Action · Combat · Simulation · Sport
réflexion · Héros Sega · Arts Martiaux · Strategie
Aventure · Rôles

COOL SPOT SUR 8 BITS

FORMULA ONE, "TER"

Après la Megadrive (Zapping dans ce numéro) et la Master System (Preview dans ce numéro), la troisième version du jeu de Formule 1 de Domark concerne la Game Gear. Elle proposera également un mode Arcade, un véritable championnat sur l'ensemble des circuits du championnat officiel de Formule 1 et la possibilité d'affronter un ami sur le même Grand Prix. Gageons que ce nouveau jeu de F1 sur Game Gear concurrencera les Super Monaco GP qui étaient peu excitants sur la portable de Sega.



LE PROCHAIN MEGA FORCE !

NE MANQUEZ SURTOUT PAS NOTRE PROCHAIN NUMÉRO DE MEGAFORCE DISPONIBLE LE 8 OCTOBRE EN KIOSQUE.

"Pour connaître la date exacte de sortie, contactez Maître Sega au 16 1 42 79 23 45 ou tapez 3615 SEGA sur votre minitel."

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Disponible sur Sega Megadrive en Septembre

SEGA MEGA DRIVE

KONAMI

en détresse... les réponses...

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous sommes pu lancer en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont le boîte d'être les pouvant à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

SUPER MONACO GP1

★ MASTER SYSTEM ★

Peut-on choisir son circuit ? Y-a-t-il d'autres astuces ? *Christophe, dit Tintin.*

Dans le jeu Super Monaco GP 1, on ne peut pas choisir le circuit sur lequel on désire jouer. Dommage ! Par contre, lors d'un Championnat, la machine choisit le circuit.

Cédric ENOCH

T.M.N.T.

★ MEGADRIVE ★

S'il te plaît, y-a-t-il un code pour faire "Duel" dans Turtles – the Hyperstone Heist ? Merci d'avance. *Franck CORDIER*

Eh non ! Pour faire comme à "Street Fighter 2" ou à "Fatal Fury", il faudra acheter le jeu "Teenage Mutant Ninja Turtles Fighting Tournament" (TMNT. FT) dans quelques années, quand il sortira en France...

Bileb MANSOURI

BUBBLE BOBBLE

★ MASTER SYSTEM ★

Comment parvenir au 200e tableau ? Y-a-t-il une astuce ou un code spécial pour y arriver ? Si tu as déjà donné la réponse dans un précédent numéro, veux-tu me dire dans lequel ? Merci beaucoup. *Manuela LANDELLE*

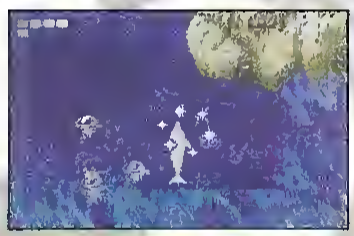
Manuella, pour parvenir au 200e niveau, entre le code "9S5SCLNN3". Moumoux, le tueur des jeux vidéos

ECCO THE DOLPHIN

★ MEGADRIVE ★

Je n'arrive pas à passer le niveau "Dark Water". Aidez-moi. Existe-t-il un code pour choisir son niveau ou pour être invincible durant tout le jeu ? Merci. *Steven ROMANELLI*

Tu sauras tout sur Ecco the Dolphin, avec tous les codes de tous les niveaux, dans le gros dossier paru en 2 parties dans les Megaforce 17 et 18 !

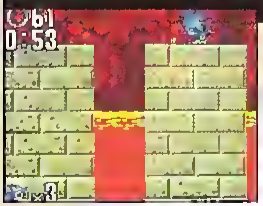


Doudou.

SONIC 2

★ GAME GEAR ★

Je t'écris car je n'arrive pas à récupérer le diamant dans le monde 2/2 (Ciel) et je ne sais pas où se trouve le diamant dans le monde 5/2 (roues)... *Guillaume LANIER, le méga-fan*



Pour le diamant 2/2, tu prends le "trempo nuage" juste avant mais en biais (en diagonale, quoi). Pour le diamant 5/2, je ne me souviens plus, car je suis en vacances et j'ai oublié ma console. Je te donne cet indice : les murs sont faux, tu peux passer à travers, alors cherche bien un passage, au tout début... et puis je crois que Cyril CHOQUET a répondu à cette question dans le N°19 ! Alors !!!

Nefertiti, reine de megamastergear

SHADOW DANCER

★ MEGADRIVE ★

J'aimerais savoir s'il existe un Select Round et aussi comment avoir le "magic" plusieurs fois au dernier monde, particulièrement au monstre final... Merci. Pierre-Alain BRAYE WEPPE

Il n'y a malheureusement pas de Select Round mais par contre tu pourras jouer au mode "practice" en appuyant sur A + B + C + Start lors de la page de présentation. Tu choisis ton niveau car tu ne peux continuer après l'avoir passé ou perdu. Pour avoir le "magic" plusieurs fois, aucune idée ! Mega papy Force

WONDERBOY IN MONSTER LAND

★ MASTER SYSTEM ★

Combien y-a-t-il de Continues ? Y-a-t-il un Select Round ? Quelle combinaison doit-on faire (s'il y en a une) ?

Desolé, à ma connaissance, il n'y en a pas. Bibel MANSOURI

WONDERBOY

★ GAME GEAR ★

Je n'arrive pas à casser les briques pour passer au monde de l'homme plante à cause des briques qui bloquent le mur. Comment faire pour les casser, faut-t-il acheter une épée et où se trouve-t-elle ? Merci d'avance.

François, un ségamaniaque

Il faut tout d'abord aller dans le tour-de-la-ville, monter tout en haut et au lieu d'aller au désert (à gauche), tu vas au monde du feu (à droite) et au bout du parcours, non seulement tu auras l'armure qui ne craint pas la cave, mais en plus, l'épée qui casse les pierres.
Et si tu n'as pas la clef de Tour de la ville, il suffira, la prochaine fois, après avoir tué le dragon momie (en souris), de plonger dans le puits, d'éviter le ressort et d'aller à droite. Dans ce trésor, tu trouveras à nouveau une clef
Bilel MANSOURI

SPIDERMAN

★ MEGADRIVE ★

Je voudrais savoir s'il existe des codes pour choisir son monde ? Si oui, lesquels ? Comment battre l'homme des sables ? Dans quel ordre dois-je mettre les clefs, une fois arrivé à la bombe, pour que celle-ci n'explose pas en plein désamorçage ? Avec tous mes remerciements.

Franck SACHEL

Pour l'homme des sables, l'attirer devant la bouche d'incendie et dès qu'il est devant, tape, l'eau le dissoudra.
Pour la bombe, c'est simple, place les clefs dans l'ordre que t'indique la lampe en clignotant. Pour les codes, je ne sais pas, désolé. Cédric

GAGNEZ !
Des lecteurs PHILIPS CD-i, des montres et des Tee-shirts Supergames avec
SUPERGAMES
LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS
sur le
36 68 20 90

gagnez !
Un Lecteur de CD portable
36 68 21 02
Un vélo tout terrain,
36 68 21 01
36 68 21 01
Michael Jackson
Un walkman Sony
36 68 21 01
36 68 21 02
DC THE FUNK 7 ...

GRAND JEU
ALIEN 3
GAGNEZ
36 68 80 33
et sur votre minitel :
le N°1 des bourses d'échanges de jeux vidéos,
3615 code CANAL 21

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute.
pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute.
Ces services généraux sont édités par News Telemédia, BP N° 428.08, 75424 Paris Cedex 09.

les questions...

en détresse...

★ MASTER SYSTEM ★

N°20001 - ALIEN STORM
Je voudrais savoir comment faire pour passer la mission 3 et le stage 2 dans les entrepôts ? Merci d'avance !
Un Segamaniaque

N°20002 - MICKEY MOUSE
Voici mes deux questions : comment s'y prendre pour tuer le crabe dans l'etape du château de sable ? Et comment rentrer dans la pyramide de pierre pour trouver la paire de chaussures magiques (étape du desert) ? Merci d'avance
Nathalie

N°20003 - ROCKY
Je n'arrive pas a battre Drago. Est-ce qu'il y a une technique pour le mettre KO ?
Christopha

N°20004 - MERCS
Je t'ecris car ça fait plusieurs semaines que je cherche comment abattre le boss de la scène 6. Donnez moi un code ou une astuce. Merci d'avance
Alex

N°20005 - SONIC 2
J'aimerais savoir comment on attrape le joyau n°2. Est ce qu'il y a un joyau dans le 6e monde ? Si oui, ou ça ?
Stephane, un Segamaniaque ami de Sonic et de Tails

N°20006 - MIRACLE WARRIORS
J'arrive a avoir toutes les armes et items sauf deux clefs : Key of Earth et Key of Hell. Comment peut-t on les avoir et que faire apres ?
Carlo Rosa

N°20007 - SPELLCASTER
Je suis bloqué dans la pyramide. Je ne trouve pas la sortie. Comment faire pour sortir de la pyramide ?
Carlo-Rosa

N°20008 - MOONWALKER
Voila, j'ai un problème sur ce jeu. Comment passer le round 4-2 ? Je n'arrive pas a le passer, il me reste toujours une "Katy" a trouver ! Existe-t-il un code pour choisir son stage dans Moonwalker ? Merci d'avance car il y a longtemps que je l'ai et je ne l'ai pas encore fini
Nicolas TOUM

N°20009 - GOLDEN AXE WARRIOR
Comment faut il faire pour obtenir "la magie de la terre" (rouleau vert) qui permet de briser certains rochers ? Et si un objet y est indispensable pour le trouver, ou se trouve t-il ? Merci d'avance
David

N°20010 - Y's
Je suis dans la grotte et la chauve-souris me bloque. Comment peut-on la détruire car j'ai tout essayé. J'attends vos aides.
Tony

★ GAME GEAR ★

N°20011 - SONIC 2
Salut, je voudrais savoir comment faire pour diriger le delta plane dans "The Sky Zone" ou existe-t-il un code ou une astuce pour se rendre a la zone 3/1. D'avance, je vous remercie.
Christian BONNEL

N°20012 - CHAKAN
Quand j'arrive à terminer les 6 niveaux du jeu, le générique apparait et j'appuie sur 1. Alors la mort se met à me parler. Quand elle a fini, je me retrouve devant une porte ou il y a marqué "VII". Je me retrouve dans une forteresse verte ou il y a des canons qui me tirent dessus et de grandes colonnes bleues. Il y a aussi des personnages en boule que je n'arrive pas à tuer. Aidez-moi, je vous en supplie !!!
Hugo, le Chakan maniac

N°20013 - BART VS THE SPACE MUTANTS
Dans le 1er niveau, je n'arrive pas a changer de couleur la plante qui est au-dessus du magasin "Candy most Dandy". Y-a t-il un truc ou une astuce ? Conclusion : comment faire ?!?!
Merlon ROUGEYRON

N°20014 - MICKEY MOUSE 2
Dans le niveau "le château de la gentille princesse", je prends l'étoile et je reviens, passe et colore le panneau flèché et je n'arrive pas a passer cette partie de niveau . Il y a des "shurikens volants" invincibles et tres embêtants ! J'y suis depuis un mois .. ! Pouriez-vous m'aider ? Merci d'avance.
Herve PICARD

★ MEGADRIVE ★

N°20015 - COOL SPOT
Je voudrais savoir comment passer le 4eme niveau et y-a-t-il un code pour choisir son niveau ? Merci d'avence
Cyril le Segamaniaque

N°20016 - SPIDERMAN
Je voudrais savoir s'il existe un code pour choisir son monde. Merci d'avance
Olivier

N°20017 - FLASHBACK
Je voudrais savoir comment on peut faire pour remplir la 4eme mission lorsque l'on est obligé de travailler un niveau suivant celui de la jungle. Lorsque j'arrive a l'ordinateur, je ne peux pas mettre la carte de l'ordinateur dans le terminal. Pourquoi ? Je vous en prie, répondez-moi vite. Merci d'avance.
Mélanie

N°20018 - STREETS OF RAGE 2
Peux-tu me dire, s'il te plait, s'il existe un code pour avoir les deux même combattants sur le parcours ?
Yannick

MORTAL KOMBAT

TOUS LES COUPS !

TELEPHONE AU : 36.706.707

CHAQUE JOUR, SUR TA CONSOLE, MEGAFORCE T'APPREND A UTILISER LES COUPS SPÉCIAUX ET LES FATALITY DE CHACUN DES PERSONNAGES. COMPOSE LE **36.706.707** ET ÉCOUTE NOS CONSEILS POUR BATTRE TES ADVERSAIRES ET LES GROS MÉCHANTS BOSS. EN PRIME, MEGAFORCE TE DEVOILE DES ASTUCES INÉDITES, DES TIPS, DES CODES ACTION REPLAY ! C'EST NOUVEAU, ET ÇA CHANGE TOUS LES JOURS ! OUVERTURE LE 13.09.93.

8,76 F l'appel + 2,19 F/mn

SERAS-TU LE PREMIER CHAMPION DE LA TELEMOUSTIQUE SEGA CUP 93?

TELEMOUSTIQUE VIDEOGAMES CHALLENGE SEGA CUP 93

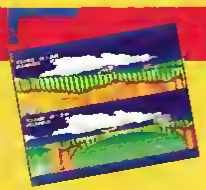
COMPETITION OPEN DE JEUX VIDEO.
SI TU NE FAIS PAS PARTIE DES MEILLEURS, OUBLIE TOUT DE SUITE...

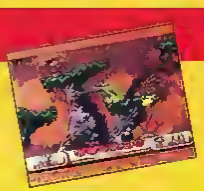
... L'OCCASION UNIQUE DE PROUVER QUE TU ES UN JOUEUR D'ELITE !

télé moustique

Inutile de chercher des excuses. Pour TOUT savoir sur cet événement mégadantesque, direction ton libraire: réclame-lui un TELEMOUSTIQUE. Dedans, il y a tous les tuyaux sur les qualifications, les dates, les villes et les cadeaux fabuleux réservés aux meilleurs. On verra si t'es vraiment le plus fort!

SEGA





Valable uniquement en Belgique

les secrets...

Les trucs et astuces pour nos chers jeux vidéo sont nombreux, et tous les mois, nous vous faisons bénéficier des efforts acharnés de toute l'équipe pour trouver de nouveaux codes, vous donner des conseils de jeux, etc. Mais vous aussi, vous êtes très forts et nombre d'entre vous nous ont déjà envoyé leurs astuces, gagnant ainsi l'un des nombreux cadeaux Sonic : tee-shirt, trousse, ceinture, casquette, pin's, sac, etc. Comment faire ? Pour chaque astuce (à condition qu'elle soit originale et qu'elle soit juste), prenez un bout de papier, inscrivez-la dessus lisiblement, en n'oubliant pas de mentionner clairement le titre du jeu, le modèle de console utilisée, et bien sûr vos coordonnées personnelles. Renvoyez-nous le tout sous enveloppe timbrée à l'adresse suivante :

LES SECRETS DE MEGA FORCE,
103, boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

DEAD ANGLE

MASTER SYSTEM

• À l'écran de présentation, appuyez sur GAUCHE puis sur DROITE sur vos deux manettes. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous entendiez une manifestation sonore de votre console. Vous pourrez alors choisir votre nombre de vies et n'importe quel niveau. Vous aurez en outre 1000 balles dans votre arme.

ALIEN STORM

MEGADRIVE

• Avec Scooter, une fois que votre niveau de vie est nul, auto-détruisez-vous afin de pouvoir continuer à jouer sans ne plus jamais craindre la mort.

COLUMNS

GAME GEAR

• En mode "Flash", portez la hauteur jusqu'à 9. Commencez la partie (peu importe le niveau de difficulté choisi) puis faites exprès de perdre. La fin de la démo du mode "Flash" se trouvera changée alors par cette manipulation.

CASTLE OF ILLUSION

GAME GEAR

• Dans le niveau 4, à l'endroit où le décor est parsemé de tasses de café, vous apercevrez un "A" bien agité. Saisissez-le puis quittez cet écran en grimpant à l'échelle située à gauche du tableau. Une fois arrivé dans la pièce gardée par deux insectes, tuez ces derniers grâce aux deux objets que vous trouverez sur les lieux. Utilisez ensuite le tonneau pour pouvoir grimper à l'échelle de droite. Vous tomberez alors sur un nouvel insecte que vous vous empresserez d'exterminer. Dirigez-vous maintenant vers la droite, emparez-vous du "A" sans pour autant faire demi-tour. Au bout de votre parcours, vous serez confronté à un trou. Ne vous laissez pas tomber mais sautez dedans afin de pouvoir atterrir sur les fesses. Vous venez d'acquérir une vie supplémentaire !

GHOST HOUSE

MASTER SYSTEM

• Placez votre personnage sur un chandelier et sautez. Vous verrez alors une épée traverser l'écran. Sautez-lui dessus : elle vous rapportera 200 points et vous pourrez en outre vous en servir pour vaincre vos ennemis plus facilement. Une fois qu'elle se sera dématérialisée, recommencez l'opération.

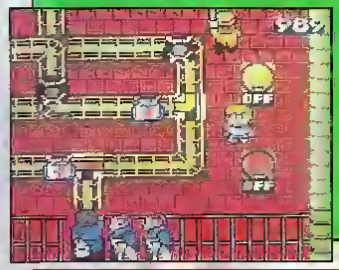
BERLIN WALL

MEGADRIVE

• À l'apparition du logo Sega, faites RESET, puis allez au menu d'options. Vous disposerez alors de vies et de crédits illimités.

FACTORY PANIC

GAME GEAR



• Suite et fin de la série de codes :

Niveau 11 : TNCSSL
Niveau 12 : TNESUN
Niveau 13 : MQANCZG
Niveau 14 : MSCNCZG
Niveau 15 : MWGNCZG
Niveau 16 : MEONCZG
Niveau 17 : MEOODAH
Niveau 18 : MEOVJGN
Niveau 19 : MEOCROV
Niveau 20 MEPCSPW
Niveau 21 . MERCURY.

BONANZA BROTHERS

MASTER SYSTEM

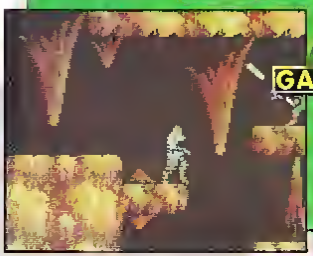
• Quand vous verrez un rateau etendu sur le sol, arrangez-vous pour marcher dessus quand un ennemi vous tire dessus afin que vous vous évanouissiez en même temps que le projectile adverse vous heurte. Vous serez ainsi invincible jusqu'à ce que vous ramassiez un bonus

CYBER BALL

MEGADRIVE

• Pour choisir le tableau de votre choix, appuyez à la page de présentation sur C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A et enfin sur C. Vous verrez alors apparaître "ZONE SELECT" en bas de l'écran Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur START pour choisir le tableau desiré et commencer la partie.

SHINOBI



GAME GEAR

• Pour une partie optimale, les niveaux sont à parcourir dans l'ordre suivant : Highway, Harbour, Valley et enfin Woodland

WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO ?

• Voici les dix premiers codes de ce tres long jeu qui vous emmene dans les recoins de l'Histoire :

NIVEAU 1 . GBBBHDB
NIVEAU 2 : GMBBJFB
NIVEAU 3 : GMBFKGB
NIVEAU 4 : GPBFLNB
NIVEAU 5 . LPBFSJB
NIVEAU 6 : XPBFJKM
NIVEAU 7 : XPDFLLM
NIVEAU B : XRDFMMB
NIVEAU 9 : XXDFNNB
NIVEAU 10 . XXGFSPB

MEGADRIVE

DYNAMITE DUKE

MASTER SYSTEM

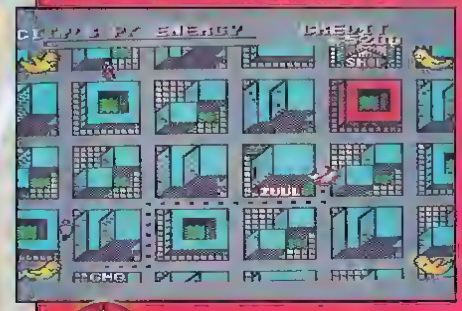
• Si vous sautez sur la tête du chauve à lunettes assis au début du premier niveau, et si vous sautez une nouvelle fois pour vous en éloigner, tout en maintenant les deux boutons enfonces, vous accederez à un tableau bonus

CHASE HQ

GAME GEAR

• Dans le deuxieme tableau, rentrez dans le baril d'huile gisant sur le bas-côte afin d'obtenir une vie supplementaire.

GHOSTBUSTERS



MASTER SYSTEM

• Pour multiplier la somme dont vous disposez, il vous suffit d'ajouter 1 à l'avant-dernier chiffre du numéro de votre compte en banque et de soustraire 1 au dernier, ou inversement Vous êtes desormais un Ghostbuster riche

les secrets ...

SKWEEK

• Voici enfin les derniers codes du jeu !

86 : EJCP	93 : NLJ8
87 : NJL8	94 : ECCI
88 : GAAG	95 : NCLK
89 : PAJI	96 : ECC8
90 : ECAG	97 : NLLD
91 : NCJI	98 : GCAI
92 : ELAP	99 : PCJK

GAME GEAR

JAMES BUSTER DOUGLAS K.O. BOXING

MEGADRIVE

• Lorsque vous êtes au tapis et que le "Game Over" fatal apparaît, appuyez en même temps sur HAUT et START La maison vous offre un Continue de plus !

BATTLE OUT RUN

MASTER SYSTEM

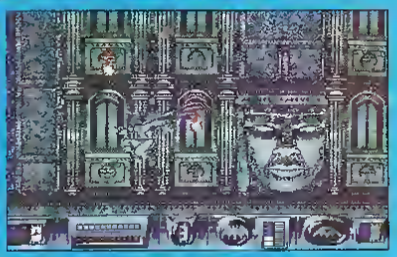
• Maintenez les boutons 1 et 2 appuyés avant d'allumer votre console Allumez ensuite cette dernière mais ne relâchez pas les deux boutons de tir avant que le titre disparaisse Une fois "BATTLE OUT RUN" effacé, relâchez les deux boutons et appuyez sur le bouton 1 uniquement Il vous suffit maintenant de sélectionner le niveau dans lequel vous desirez jouer a l'aide des boutons HAUT et BAS

BATMAN RETURNS et GREENDOG

GAME GENIE

En exclusivité, voici de nouveaux codes pour votre GAME GENIE sur Megadrive. Pour ceux qui ne le savent pas encore, et ils sont impardonnables, le GAME GENIE est un petit accessoire, en vente partout, qui se branche sur votre Megadrive et dans lequel vous enfichez votre jeu Et alors là, miracle... En tapant les codes que nous vous donnons ou ceux que vous trouverez avec votre GAME GENIE, vous pourrez modifier votre jeu et jouer avec des tas de vies, des munitions illimitées etc Vous pourrez même corser votre jeu, en augmentant sa difficulté. Alors bon courage, et bon jeu !

BATMAN RETURNS

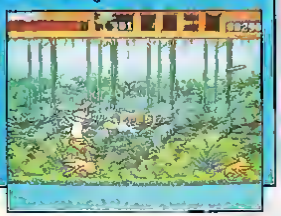


- BLYT-AA4R : Vous serez invincible, sauf lors d'une chute.
- ALFA-AA9N : Batarangs illimités
- BLGT-AA5N : Bombes fumigènes illimitées
- BLGT-AA4L : Pistolets-grappins illimités
- BLLA-AA7A : Batarangs à têtes chercheuses illimites.
- CHGA-CAD6 : Commencez dans un niveau secret
- CMGA-CAD6 : Commencez dans un autre niveau secret

GREENDOG

- ATNT-AA4E : Vies infinies
- ABYA-CAAN : Les pics ne vous blesseront pas
- ADBA-AACL : Les poissons ne vous blesseront pas
- AC6A-AABG : Les oiseaux ne vous blesseront pas
- B6NA-BE5Y : Commencez la partie à la deuxième phase skate-board
- AACA-CAC4 : La boisson ne vous remplira pas votre réserve d'énergie
- GACA-CAC4 : La boisson remplira l'intégralité de votre reserve d'énergie.

MEGADRIVE



MegaScores

CES GARS SONT PLUS FORTS QUE TOI !

Et hop ! Une nouvelle fournée de gros scores, mais il ne s'agit pas encore des résultats de l'été... Ces différents palmarès proviennent de vos courriers d'avant l'été, et le mois prochain, nous attaquerons les superbes résultats que nous envoyez. Pour cela, n'oubliez pas l'adresse : MEGAFORCE, Les Megascores, 103, Boulevard MacDonald. 75019 PARIS.

★ GAME GEAR ★

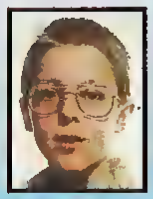
STREETS OF RAGE 326.600
Nicolas MARMIER
Dunkerque (59)
Il faut dire que tu as l'air plutôt cool et calme pour quelqu'un qui vient de traverser des quantités de lieux infestés de tueurs prêts à te faire la peau. En tout cas, bravo pour ton score, que dis-je, ton MegaScore !

La trombine que vous voyez là ne doit pas être trop "actualisée", car dans la photo était indiqué "Nov 88" ! De toutes façons, Nicolas n'a pas le temps de s'occuper de ces questions administratives et d'ailleurs sa lettre est toute entière consacrée aux jeux ! Mais pas un mot – ou presque – sur lui-même ! Ah, ces passionnés, ils s'en oublient eux-mêmes !

SONIC 2 673.800
Jérôme AVARINO
Blagnac (31)
À part faire des MegaScores sur sa console préférée, Jérôme pratique le tir à l'arc, un sport remarquable car il demande beaucoup de concentration et d'adresse. Souhaitons que ça te réussisse !

Oui, Jérôme a 12 ans et il est en 6ème. Ses jeux préférés sont Sonic, Mickey Mouse et Donald Duck, ce dernier ayant été terminé en 2 jours !

BATMAN RETURNS 295.900
Bertrand JAUBERT
Je ne sais où...
Vous me croirez si vous le voulez, mais Bertrand nous affirme avoir terminé ce jeu en 1/4 d'heure ! Info ou intox ?



Oui, Bertrand est un vrai Segamaniaque de 12 ans, et il consacre le peu de temps qui lui reste (après le jeu !) à la gymnastique. C'est vrai, il est un véritable "crack" sur Batman Returns, mais si ne nous dis pas s'il a la fin en 1/4 d'heure la 1ère fois qu'il y a joué ! That's the question

★ MASTER SYSTEM ★

DONALD DUCK 369.250
Sébastien LOCHET
Luçon (85)
Ah, voilà au moins quelqu'un qui pense à moi ! En effet, dans sa lettre, il me demande si je vais bien, sympa non ? Je te rassure, je suis en pleine forme ! Sébastien a 11 ans et il possède jeux sur sa MVII. Il a très fort également sur Sonic 2 qui est un fort bon jeu (préféré du tien bien sûr !). En sport, il choisit en pratique le ping pong, mais il conclut rageusement. Mais l'école passe un mi tant !

★ MEGADRIVE ★

DJ BOY 2.080.800
Peter LUMANY
Binche (Belgique)
On a beau dire sur les Belges, mais c'est quand même eux les plus sérieux : Peter nous écrit une superbe lettre sur ordinateur et en plus, il nous a fourni une photo d'écran, toutes nos félicitations !

Peter a 12 ans 1/2, et s'éclate avec sa Megadrive qui est jaune "soutenir", 4 ans après, sa Master System avec laquelle il prenait déjà beaucoup de plaisir depuis 1988. C'est donc un Segamaniaque de la première heure, mais le jeu vidéo n'est pas sa seule activité, et Peter fait du sport (notamment du Full contact et du VTT) et lit beaucoup de BD. Au fait, Peter, un grand merci pour les astuces que tu nous a envoyées en même temps que ton score !

SONIC 768.900
Antoine TERRIEN
Ancenis
Et voilà le "MegaScore-Sonic" du mois, qui est brillamment remporté par notre Segamaniaque de service, j'ai nommé Antoine.

Antoine a 12 ans, et à l'époque où il nous écrivait, il venait sa Megadrive que depuis 14 jours, et il a obtenu ce score sur Sonic en 2 heures. Toujours à l'époque, il n'avait qu'un seul autre jeu : Altered Beast, mais je suis sûr que depuis il doit en avoir d'autres (en tout cas, je l'espère !)

SONIC 2 545.850
Stéphane MARBLE
Belley (01)
Attention, nous sommes en présence de "The best Shark" !.. Un alias bien inquiétant, et pourtant quand on voit sa trombine, on ne s'en doute pas une seconde !

Stéphane a 15 ans, il est en 3ème (pas sur cette photo, qui est un peu ancienne, mais je ne dirai pas le dernier !), et en dehors du ping-pong, c'est évidemment un vrai mordu des jeux vidéo. Il a 9 jeux, qu'il a tous terminés sauf les Simpson's. Mais après ces vacances d'été, je suis sûr que c'est désormais chose faite !

STREETS OF RAGE 989.400
Julien CHEVALIER
Montain (82)
Julien semble désolé de la qualité des photos d'écran qu'il nous a envoyées. Il est vrai que ce n'est pas le "top", mais rassure-toi, tu y étais presque, il te suffira la prochaine fois de diminuer l'ouverture du diaphragme de ton appareil. Demande à tes parents, si tu n'y arrives pas.

Julien s'il n'est pas content de ses photos, est tout de même satisfait de son score, et c'est tout ce qui compte ! Il a 11 ans, et pour son anniversaire, il a eu World of Illusion, mais il a terminé ce dernier en 1 journée ! Par contre, l'école ne semble pas bénéficier de la même persévérance de la part de Julien, et il aimerait bien qu'elle se finisse vite (l'école !). Cependant, il n'aura "Streets of Rage 2" que s'il obtient de bonnes notes. Quel dilemme déchirant ! Nous compatissons, mon chéri Julien.

Il est drôle, astucieux, charmeur, rapide et malin.
Il court, glisse, bondit, vole... et atterrit sur vos consoles Mega Drive.

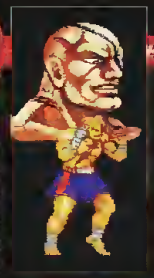
DECOUVREZ LE BEAU, LE GRAND, L'UNIQUE BUBSY !

Un jeu ACCOLADE
Distribué par
Guillemot International

Bubsy is a trademark of Accolade, Inc. SEGA MEGA DRIVE is a trademark owned by SEGA Entreprises, Ltd. Accolade, Inc is neither affiliated with, nor a licensee of SEGA Entreprises, Ltd or any or its affiliates. (c). 1993 ACCOLADE, Inc. All rights reserved.

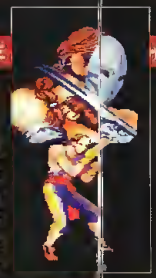
La seule cartouche 16 mégas de SEGA : 5 mondes de 3 chapitres et des effets... renversants !

ÉDITEUR CAPCOM
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993

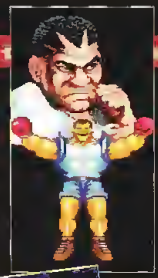


Nom : SAGAT
Date de naissance : 02/07/55
Taille : 2m 23
Poids : 125 kg
Groupe sanguin : B

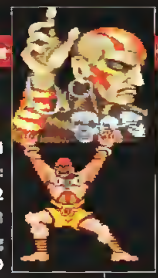
Nom : M. BISON
Date de naissance : inconnue
Taille : 1m 81
Poids : 115 kg
Groupe sanguin : A



Nom : VEGA
Date de naissance : 27/01/67
Taille : 1m 42
Poids : 24 kg
Groupe sanguin : O



Nom : BALROG
Date de naissance : 04/09/68
Taille : 1m 95
Poids : 114 kg
Groupe sanguin : A



Nom : DHALSIM
Date de naissance : 22/11/52
Taille : 1m 78
Poids : 48 kg
Groupe sanguin : O

Nom : ZANGIEF
Date de naissance : 11/06/54
Taille : 2m 13
Poids : 116 kg
Groupe sanguin : A

Nous revoilà réunis pour découvrir encore un peu plus en images ce fabuleux Street Fighter II' que nous vous avions présenté en avant-première dans le numéro 16 de Mega Force. Nous ne vous apprendrons rien en vous disant que dans cette nouvelle version, vous pouvez aussi choisir les quatre derniers buss, élevant le nombre de personnages à —ni plus ni moins— 12 combattants ! Nous avons eu le privilège de jouer à Street Fighter II', et en attendant le somptueux Zapping et les coups spéciaux (quais !), voici quelques images, histoire de vous mettre l'eau à la bouche ou tout autre chose si ça vous fait plaisir (bonbon, sucette, carambar...).

Vous choisissez le pays où vous combattez et la puissance de vos coups.

L'écran de sélection, tel qu'il se présentera avec les 12 combattants !

Quelque peu étourdi !

L'épreuve de la voiture. Après votre passage, poussière elle sera !

La torpille de Vega !

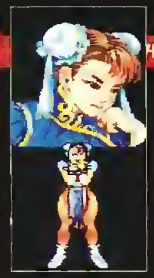
L'épreuve du mur. Un mur ne rend pas les coups alors allez-y franchement...

Gzi, gzi, gzi... L'art de faire une radio plus rapidement que dans un hôpital !

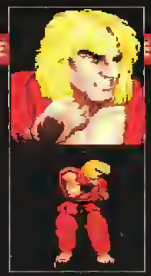
STREET FIGHTER II'

preview

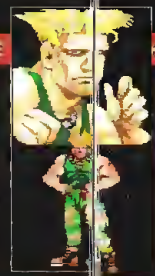
■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■ MEGADRIVE ■



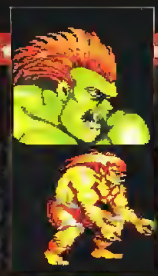
Nom : CHUN LI
Date de naissance : 01/03/68
Taille : 1m 72
Poids : inconnu
Groupe sanguin : A



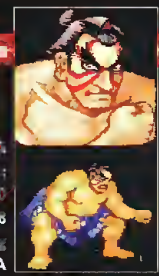
Nom : KEN
Date de naissance : 14/02/65
Taille : 1m 78
Poids : 77 kg
Groupe sanguin : B



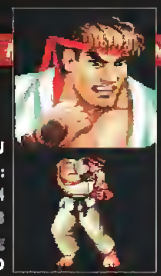
Nom : GUILE
Date de naissance : 23/12/60
Taille : 1m 85
Poids : 87 kg
Groupe sanguin : O



Nom : BLANKA
Date de naissance : 12/02/[illegible]
Taille : 1m 84
Poids : 99 kg
Groupe sanguin : B



Nom : E.HONDA
Date de naissance : 03/11/[illegible]
Taille : 1m 88
Poids : 138 kg
Groupe Sanguin : A



Nom : RYU
Date de naissance : 21/07/64
Taille : 1m 78
Poids : 68 kg
Groupe sanguin : O

Il lève les deux doigts en signe de victoire.

C'est pas en restant dans votre pays que vous progresserez techniquement, mais en rencontrant des adversaires de styles différents ! Vous décidez de parcourir le monde entier pour affiner votre technique et rechercher le titre suprême de champion incontesté... Voici les divers endroits dans lesquels vous devrez livrer combat. Ne vous inquiétez pas, si vous décédez malencontreusement, votre dépouille (car c'est tout ce qui restera de vous !) sera renvoyée dans votre pays pour y être enterrée... Tout est prévu !

Le coup de pied de la montagne vient de heurter un endroit très douloureux...

Le sang jaillit sous l'puissance du coup !

Les barres d'énergie et le principe restent inchangés. Admirez les voltiges !

L'épreuve des tonneaux : éclatez-en un maximum et ne vous laissez pas piéger sur les pieds.

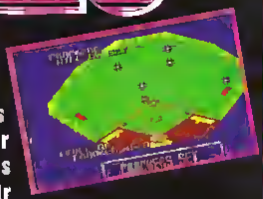
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993

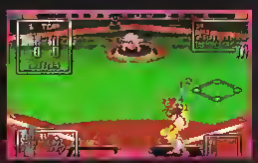
Certains prédisaient que les machines prendraient ici ou là tard le contrôle sur l'homme, mais quand ? En 2121, les premiers robots faisaient leur apparition dans les matchs de Base-ball, mettant à rude épreuve les pauvres humains que nous sommes ! Était-ce là le signe de la relève ?

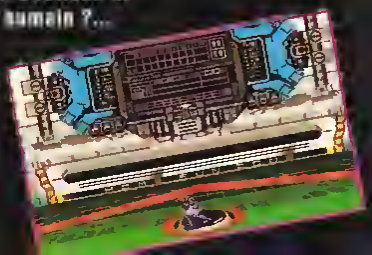
Baseball 2020

ROBOT, MAIS SPORTIF !

En tout cas, ils étaient de formidables joueurs, d'une puissance extraordinaire, capable d'assommer un batteur d'un seul lancer de balle ! Rassurez-vous, cette faute était tout de même réprimandée par l'arbitre, qui sortait alors un carton rouge. Tout en observant les règles du jeu traditionnelles comme nous pouvons les connaître aujourd'hui, les organisateurs pensèrent bien faire en plaçant quelques mines par-ci, par-là, rendant les courses plus que périlleuses, disons "explosives" ! Le public était très nombreux car ravi par cette croustillante règle, le spectacle n'en étant que plus émouvant... Les robots, quant à eux, de la taille d'un être humain (tiens, tiens !), roulaient sur des chenilles mais étaient d'une souplesse hallucinante, allant même jusqu'à plonger, chenilles en avant, pour éviter d'être éliminé. De redoutables adversaires ! Côté humain, rien de particulier, à part peut-être leurs protections recouvrant en grande partie leur corps. Les spectateurs eux-mêmes n'étaient pas à l'abri de recevoir une balle en pleine figure tant elles partaient dans le ciel à une vitesse foudroyante, et il fallait beaucoup courir, dans tous les sens, pour espérer les rattraper. Il faudrait préciser que les arbitres étaient eux aussi des robots... Après réflexion, le public était-il bien humain ?...







MEGA ABONNEMENT

LE JEU
+
1 ABONNEMENT DE 6 MOIS À MEGA FORCE

490F ou **330F** ou **360F**

AVEC MORTAL KOMBAT SUR MEGADRIVE — AVEC MORTAL KOMBAT SUR GAME GEAR — AVEC MORTAL KOMBAT SUR MASTER SYSTEM

MEGA FORCE vous propose l'AFFAIRE DU SIÈCLE :
En vous abonnant à MEGA FORCE pour 6 mois, vous recevrez EN PLUS, le jeu MORTAL KOMBAT sur MEGADRIVE, GAME GEAR, ou MASTER SYSTEM. FAITES VOS COMPTES...

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

ABONNEMENT

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai MORTAL KOMBAT sur:

- ❑ MEGADRIVE au prix de 490F (+ 25F de participation aux frais de port), soit 515F.
- ❑ GAME GEAR au prix de 330F (+ 25F de participation aux frais de port), soit 355F.
- ❑ MASTER SYSTEM au prix de 360F (+ 25F de participation aux frais de port), soit 385F.

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN au prix de 285F. (Europe 400F, reste du monde par avion 550 F).

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires.
Délai d'expédition des jeux : 8 jours (sous réserve des stocks disponibles).
L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

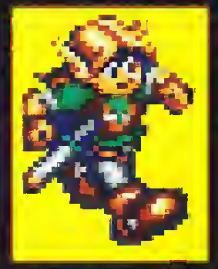
CP.....

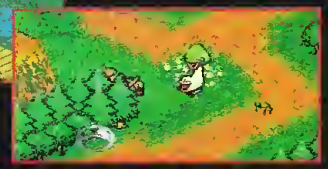
VILLE.....

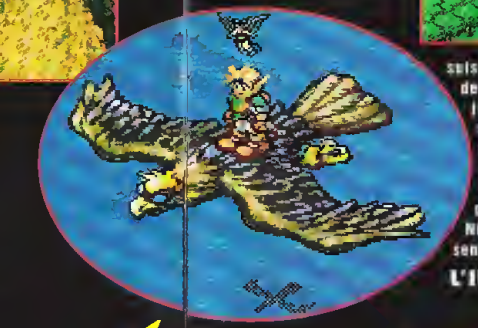
PAYS.....

CONSOLE.....

AGE.....







landstalker

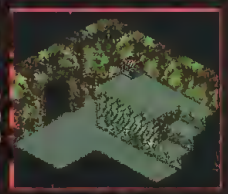
Vous aimeriez faire quoi comme métier ? Architecte, commerçant, comptable, secrétaire, médecin... ou chasseur de trésors ? Alors ? Nigel a lui aussi décidé de vivre de vraies aventures, de parcourir les plaines et les forêts de lointaines contrées, à la recherche de somptueux trésors. Son dernier contrat l'a conduit au-delà des mers et des montagnes, au beau milieu de très anciennes ruines, où il devait retrouver une statue. De retour dans son village, le butin en poche, il s'apprête à la remettre, en échange d'une conséquente récompense... C'est ainsi que tout commença.

UN TRÉSOR ? OU ÇA ? OU ÇA ?

Ecoutons la conversation ! Hé hé hé, voici les 2000 pièces d'or pour la statue. Tu es un excellent chasseur de trésors ! Avec cette somme, tu n'auras plus à travailler de sitôt, je t'envie ! Tout à coup, une étrange petite fée s'approche de Nigel en volant et lui parle... Aide moi, s'il te plaît ! Qui es-tu ? Trois autres individus s'adressent aussi à Nigel... Hé vous, attrapez cette petite fille ! Une fille ? La fée répond... Ils savent que j'ai vu le trésor du Roi Nole et ils feraient n'importe quoi pour m'obliger à parler. Ils me tueront probablement après, alors s'il vous plaît, aidez moi ! Une minute, vous avez dit le trésor du Roi Nole ? Les trois individus s'adressent de nouveau à Nigel... Qu'est ce que c'est que toutes ces chuchoteries ! Je vous ai dit de me donner cette fille ! Nigel s'adresse à la fée... Hum, c'est peut être intéressant... et ils prennent la fuite... Vous ne vous en tirerez pas ! Habilement dissimulés derrière une rangée de sapins, les trois individus passent sans les apercevoir et la conversation peut reprendre. Ecoutons... Hé petite fille, tu as réellement vu le légendaire trésor ? Mon nom est 'Vendredi' ; ne m'appelle pas 'petite fille' ! D'accord, d'accord, tu peux m'appeler 'Nigel'. Maintenant, parle, je t'ai sauvé la vie, tu sais ! Pour dire la vérité, je n'ai pas vraiment... Ne sois pas stupide, pourquoi te courraient-ils derrière si tu n'avais pas vu le trésor ? Bon, je ne l'ai pas vu pour l'instant, mais je sais qu'il n'est pas loin d'ici... Mon sixième sens va nous y conduire, suis-moi, Nigel ! Mettons tout de suite les choses au clair, je ne suis pas ici pour te suivre comme un petit chien ! Cela étant réglé, ils partirent à la recherche du trésor, sur le dos d'un gigantesque faucon et déjà, Nigel avait un mauvais pressentiment !

L'ILE AU TRÉSOR...

Sur les lieux, la conversation reprend. Tendons une oreille... J'espère que tu dis vrai Vendredi, à propos du trésor car j'ai donné tout mon argent pour avoir ce drôle d'oiseau géant. Nigel, le bateau qui venait sur cette île ne passait que dans un mois et tu as dit que tu voulais t'y rendre au plus vite et à n'importe quel prix. Oui, mais 2000 pièces d'or ! Nigel, le trésor vaut bien plus que ça !!! Je l'espère... Allons-y ! Tout était bien trop calme, Nigel avait pu ouvrir quelques coffres abandonnés et il n'y avait personne en vue. Mais soudainement, il se sent poursuivi... C'est une énorme roche ! Surpris, il se jette à l'eau et réussit de justesse à attraper un radeau avec lequel il descend tranquillement le courant, mais pas pour longtemps...



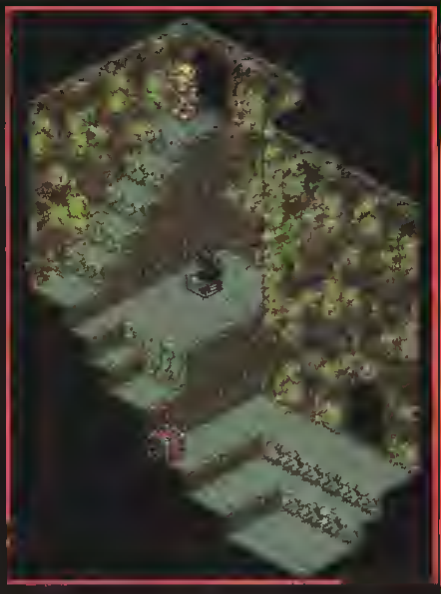
UN ADORABLE VILLAGE

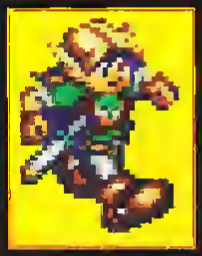
Après une chute vertigineuse, il se réveille beaucoup plus tard dans

SUITE

ÉDITEUR SEGA
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993

Landstalker



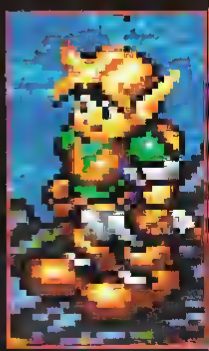


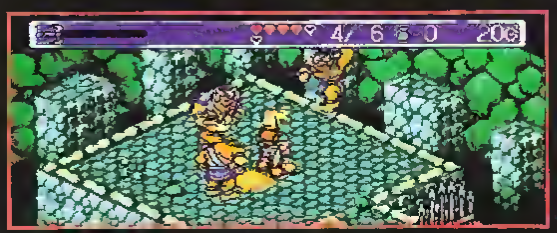
un charmant village, situé au bord d'une falaise et habité par les Massan ; des petites bêtes poilues, vêtues de peaux. Composé d'une église, d'une auberge, d'un commerce, de la demeure du chef et de celles de trois autres familles, Nigel en profite pour faire quelques achats et surtout en apprendre plus sur cette île ! Bien que ce peuple soit très accueillant, il doit reprendre la route. Un peu plus loin, il découvre un pont entièrement disloqué qui l'empêche pour l'instant de se rendre au village de Gumi, et part donc en direction des chutes d'eau...

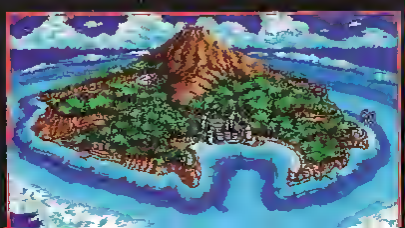
Notre ami Nigel devra bientôt brandir son épée pour préserver sa vie. Menacé par des champignons géants, des gardes féroces et des bulles visqueuses, sa quête du trésor devient très mouvementée. Fatigué de tant marcher dans cette grandiose île, il décidera de s'arrêter dans une auberge pour repartir en pleine forme. Des combats, des frissons, des passages secrets, des énigmes... un tout qui offre beaucoup de charme et d'intérêt !

UNE REPRÉSENTATION EN 3D ISOMÉTRIQUE

Pour un jeu de rôle/aventure/action, Landstalker s'annonce comme plus que méga gigantesque, les cartes sont énormes et son univers ne semble pas comporter de limites. Plus on avance dans Landstalker, plus on s'étonne et s'émerveille de l'incroyable complexité du scénario et des idées nouvelles qui s'enchaînent à grand rythme. Avec une représentation graphique inédite pour un jeu de ce style sur Megadrive, on ne devrait se poser aucune question quant à l'achat prochain de ce titre. Quasiment époustouflant, et encore nous n'avons pas tout vu, c'est vous dire...

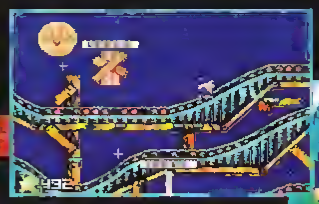






ÉDITEUR PSYGNOSIS

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993



WIZ N' LIZ

Wiz et sa femme Liz sont deux adorables vieux sorciers. Lui est vêtu tout de bleu et chausse des pantoufles rouges, alors qu'elle porte une tenue rouge avec des pantoufles bleues. Ils n'aiment pas s'habiller pareil... Hier, ils étaient en train de faire d'excellentes expériences avec une puissante mixture de fruits magiques... Malheureusement, leur soupe tourne au vinaigre...

VOLER AU SECOURS DES LAPINS...

Tous leurs petits lapins de compagnie sont alors transportés dans un autre monde où ils ne peuvent survivre ; ils gonflent comme des ballons et finissent par exploser violemment les uns après les autres. Vous devez les retrouver au plus vite pour les ramener à la maison mais les gardiens magiciens aimeraient bien les garder ! Dépêchez-vous, le temps presse. Pour commencer, allez chercher des fruits dans la forêt, ou achetez-en dans le magasin de magie. Ensuite, ramenez-les et jetez-les dans votre chaudron. Ils vous permettent de voyager dans d'autres mondes (Lunar Land, Grass Land, Desert Land, Mine Land, Wood Land, Beach Land, Snow Land, et Temple Land).

14 FRUITS ET 105 COMBINAISONS !

Pour réaliser une potion magique, vous devez associer deux fruits. Certaines combinaisons vous permettent d'accéder à des tableaux bonus, au total 14. Mais pour l'instant vous préférerez sauver vos lapins ! Oh, regardez, il y en a partout... Vous courez comme jamais pour les attraper et vos cruches en sont pleines à craquer. Lorsque Liz se joint à vous, l'écran se divise alors en deux.

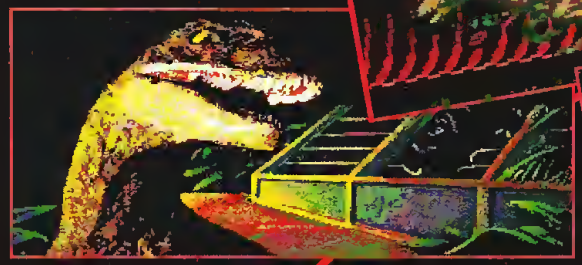
Avec une rapidité époustouflante, des sorcières hallucinants, des fruits succulents, des lapins tout mignons, des fleurs par milliers... Wiz'n Liz est magique et même ensorcelé !

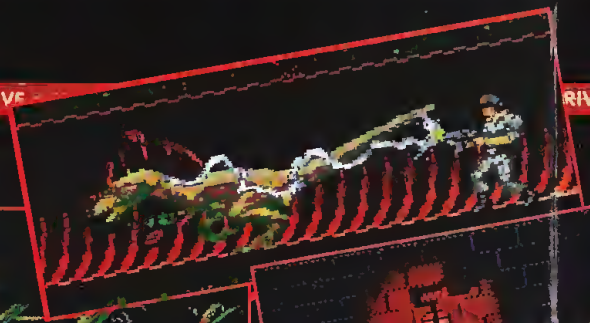
SEGA

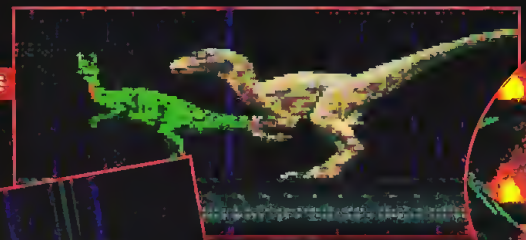
ÉDITEUR

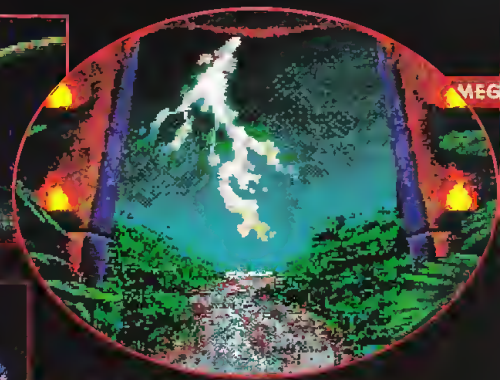
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993

JURASSIC PARK





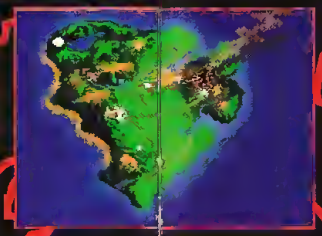




Tout commença dans une sombre mine située sur l'île de Haïti... Qui aurait pu se douter des richesses qu'elle gardait en son sein ? C'est de ses profondeurs que l'on remonta une pierre d'apparence commune et d'une utilité encore insoupçonnée. Cette roche, d'un âge très ancien, renfermait les restes d'un animal ayant vécu à l'époque préhistorique. C'était un moustique, semblable à ceux que l'on connaît aujourd'hui et qui passait leur temps à nous sucer le sang ! Celui-ci n'eut pas de chance, il s'était attaqué pour la dernière fois à un dinosaure, un diplodocus peut-être ou alors un brontosaure, un stégosaure, un tricératops ou même un tyrannosaure ! En tout cas, il fut un moustique très courageux ! Il aura fallu toute l'intelligence, le savoir-faire et l'audace de talentueux savants et chercheurs en génétique pour en extraire le fossile du moustique, et d'analyse en analyse, retrouver les informations génétiques cachées dans le sang du dinosaure ayant été pompé ! C'était diaboliquement astucieux et d'une grande audace !

UNE IDÉE FOLLE...

Saviez-vous qu'il était possible, grâce à ces informations, de faire revivre n'importe quel animal, même un dinosaure ? Devinez ce qu'ils ont fait ?... Un immense parc zoologique peuplé de gigantesques bestioles préhistoriques ! Situé sur une île du Pacifique pour des raisons de sécurité, aucun animal ne pouvait franchir les hautes grilles électrifiées qui entouraient le parc jusqu'au jour où...

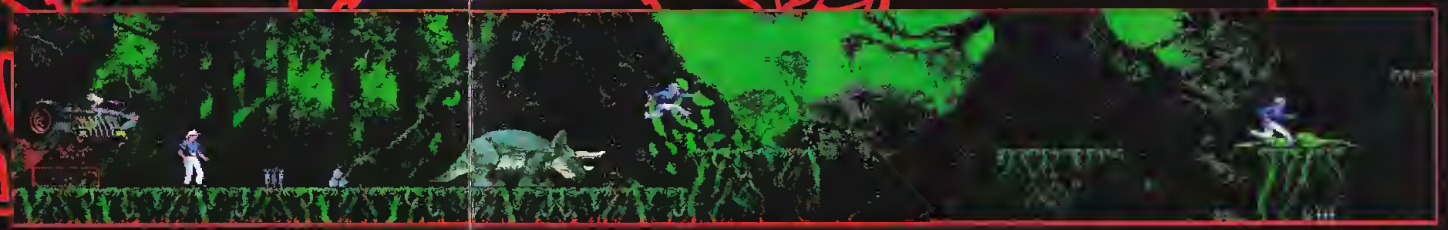


UN INCIDENT...

Une tempête sans précédent s'abat dans l'océan Pacifique, accompagnée de pluie et d'éclairs foudroyants ! Au volant de votre jeep, vous êtes Grant et tentez tant bien que mal de rester sur le sentier lorsque tout à coup, sous l'effet de la foudre, la clôture perd son champ électrique ! Immédiatement, un dinosaure en profite pour sortir et s'avance dans votre direction, la gueule ouverte, les dents acérées... Vous vous sentez alors transporté dans les airs et c'est bien normal puisque l'animal vient d'entamer votre jeep et vous secoue dans tous les sens avant de vous catapulter dans la jungle...

UNE AVENTURE DIABOLIQUE !

Vous vous réveillez au petit matin à côté de ce qui reste de votre jeep. Un tricératops broute l'herbe et ne semble pas vous avoir remarqué. Les barrières électriques étant hors service, vous décidez de vous rendre au centre de production d'énergie avec comme seule défense des fléchettes et des grenades soporifiques ainsi qu'un pistolet à décharge électrique, juste de quoi endormir les animaux ! Vous partez... Le premier dinosaure ne vous pose aucun pro-

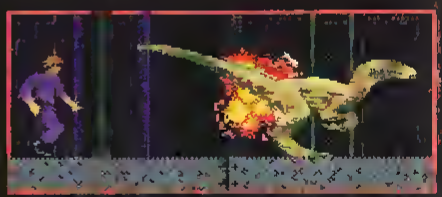


SUITE

blème mais juste après, un autre vous crache des boules au visage et des tout petits vous mordent à la gorge ! Vite, les fléchettes. C'est ensuite des reptiles volants qui vous attaquent. Ouf, évités de justesse ! Votre progression est lente, tant la jungle est dense et ses pièges nombreux. Oui, des pièges comme des branches mortes qui cèdent sous votre poids. Agile, vous glissez le long des troncs d'arbres et vous agrippez aux lianes. Astucieux, vous utilisez certaines branches comme des tremplins et arrivez dans les grottes. Là, vous sautez de roche en roche, évitant les éboulements, et utilisez le spécifique adéquat pour chaque animal, faute de quoi il ne s'endormira pas ! Après un long chemin, vous arrivez enfin à la station d'énergie où les électrocutions sont chose courante ! Accroché à un câble, suspendu à une corde, le danger est omniprésent. Mais le pire des dangers consiste à escalader les poteaux électriques ! L'aventure est encore longue et se poursuit dans la station de pompage, sur les rivières, dans le canyon, près du volcan...

DINOSAURE TOI-MEME !

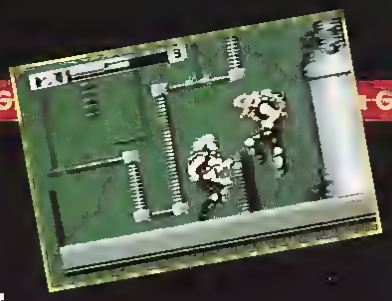
Vous pouvez aussi devenir le petit animal en captivité qui désire tant recouvrer sa liberté ! Si, c'est possible... Retrouvez la trace de Grant et poursuivez-le dans la jungle tout en évitant les nombreux gardes armés jusqu'aux dents et traquez-le dans la centrale électrique ! Vous le voyez ? Là ! Il s'échappe, attention... Vous progressez assez rapidement grâce à vos longues pattes et effectuez des sauts spectaculaires, mais où cela vous mènera-t-il ?...



Gigantesque, passionnant, on n'en attendait pas moins de ce jeu prometteur ! À suivre...

ÉDITEUR VIRGIN GAMES

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993

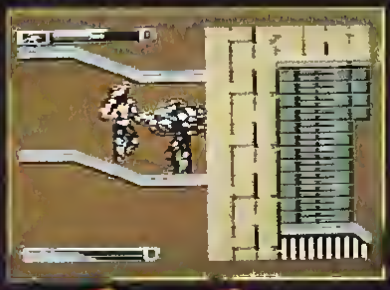


Wolfchild

Saul Morrow est un être comme tous les autres, sauf qu'il a un père qui joue les apprentis-sorciers dans son laboratoire, en s'y enfermant 12 heures par jour. Un jour, il a la curiosité d'aller jeter un œil sur ce que trame son paternel. Mais la curiosité est un vilain défaut, chose dont il se rendra compte très vite en entrant dans un accélérateur de particules. Résultat : notre curieux de service se transforme très vite en lycanthrope, autrement dit, en loup. Seul son père peut le sauver... Mais ce dernier vient d'être enlevé par le Dr Draxx, un méchant qui veut dominer le monde et vous n'aurez pas assez de vos forces et de vos nouveaux pouvoirs pour aller au bout de votre quête.

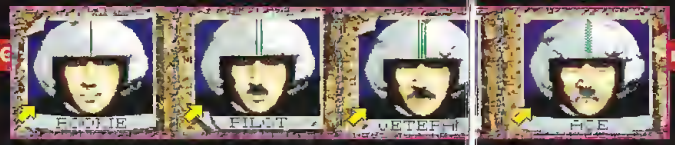
5 NIVEAUX HALETANTS !

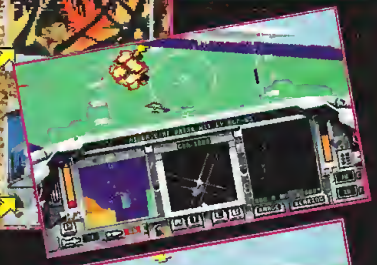
5 mondes à traverser, ce n'est quand même pas rien ! Heureusement, à chaque fois que vous gagnerez une icône représentant un cœur, vous récupérerez cette force incroyable qui est en vous, et qui vous fera devenir un loup-garou à part entière. Et cette fois, vous n'userez pas de vos petits poings pour écarter chaque adversaire, mais bel et bien de tirs surtout de votre bras devenu surpuissant... Cette version Game Gear se présente comme très belle, graphiquement parlant, mais le plus remarquable se situe au niveau de l'animation, très fluide. Un test complet à suivre très prochainement...

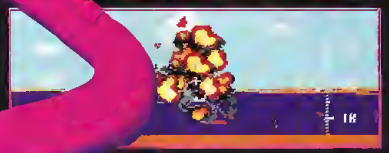


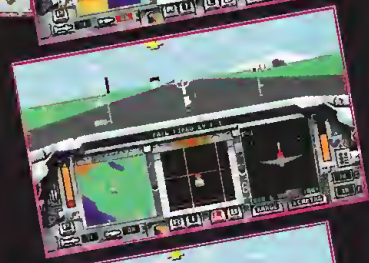
ÉDITEUR MICROPROSE

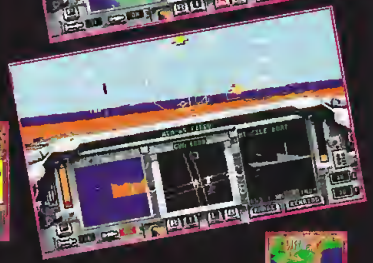
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993



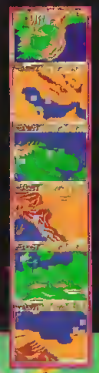








F-15 STRIKE EAGLE II



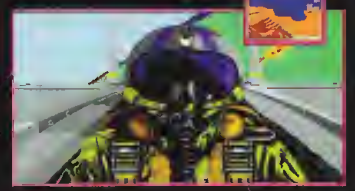
Hep petit ! Viens par ici... Qu'est ce que tu regardes comme ça ? Tu aimerais bien piloter un tel avion ? Tu sais, si tu en as vraiment envie tu seras pilote ! Alors au lieu de rester là à regarder, viens avec moi... Ici, c'est un centre de formation pour devenir pilote de chasse. Un métier très difficile et dangereux ! Tu veux quand même devenir pilote ? Bien, je vois que tu es courageux.

UNE VRAIE SIMULATION !

Tu vois, le F-15 est l'un des avions militaires les plus rapides, les plus maniables et les plus puissants du monde. Non seulement il possède un canon meurtrier de 20 mm mais en plus il peut transporter les tout derniers missiles air-air et air-sol. Regarde cet écran : grâce à un système de détection laser haute technologie, tu peux voir à tout moment un agrandissement de la cible ! Je vois que tu es impressionné... Non, mets ce casque et attaches-toi. Normalement, c'est interdit mais ici c'est moi qui commande alors... On va faire un petit vol si tu veux ! Tu ne dis jamais non, toi ! Attention, on décolle. Vrooommmm... Le cockpit est bourré d'instruments mais ce serait trop long de les passer tous en revue. Et si on faisait quelques figures ? Attention, c'est parti ! Voilà un piqué, maintenant des tonneaux, voici des loopings et des vrilles. Imagine que tu peux faire ça pour esquiver des missiles, ou même pour attaquer des cibles. Le cockpit est très bien fait car tu peux voir tout autour de toi. Je pense que c'est assez pour aujourd'hui, mais nous allons poursuivre sur un simulateur pour te montrer des combats...

UN RÉALISME ÉTONNANT

C'est comme un jeu vidéo, alors essaye... Tu as une cible en bas mais trop loin, attends un peu. Maintenant tu peux shooter ! Gaffe au chasseur un peu plus haut... Bien évité. Fais un looping et pars à sa recherche sinon c'est lui qui t'auras. Voilà, maintenant shoote vite... Avec ce simulateur, tu peux partir en mission dans différents pays et choisir la force des ennemis. Maintenant, retourne à la base pour atterrir. Tu es doué, tu sais ! Attention ! Bon réflexe : de près, il faut toujours utiliser le canon. Là, tu m'as surpris. Je pense que tu as du génie et du talent mais c'est toi qui dois décider... Tu veux être formé ? OUI, JE LE VEUX !

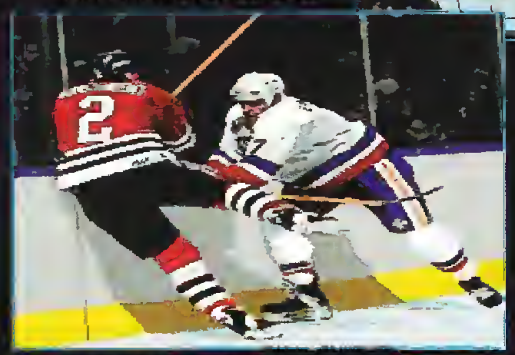


ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993

Direction le Québec, dans la ville de Montréal... Le hockey sur glace est chez eux ce qu'est la pétanque chez nous. Là-bas, c'est l'occupation favorite de tous les enfants. Il faut dire que le climat ainsi que les grands lacs y sont pour beaucoup ! Les plus grands ont fait construire de magnifiques patinoires pouvant accueillir des milliers de personnes, et c'est justement dans l'une d'elles que vous vous rendez avec toute votre équipe...

UNE BELLE PATINOIRE

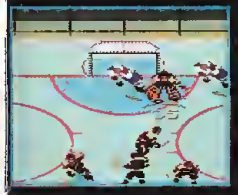
Oh, vous n'en n'avez jamais vu d'aussi grande et d'aussi belle ! Irrésistiblement, vous ranger tout votre équipement et montez sur



cette glace impeccable, douce et rapide sur laquelle le palet n'en finit pas de glisser. Pour ce tournoi, vous avez une crosse bien particulière car taillée dans un bois que l'on ne trouve qu'au plus profond de la forêt amazonienne. Elle est souple et vous permet d'atteindre un contrôle parfait du palet ainsi qu'une précision foudroyante au tir !

DES ACTIONS COMME À LA TÉLÉ

En attendant le début des rencontres, vous vous entraînez contre une autre équipe de six joueurs... Vous vous placez dans le cercle d'engagement face à votre adversaire et dès que l'arbitre lâche le palet, vous l'attrapez habilement pour

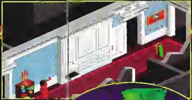


l'envoyer à votre arrière. Ensuite, c'est une sorte de ballet : les joueurs tournent dans tous les sens, dessinant des cercles ou d'autres figures, se croisent à toute allure, se heurtent, glissent sur le dos ou le ventre... Vu des tribunes, c'est simplement magnifique ! Mais le plus impressionnant, ce sont les tirs et le choc de la crosse sur le palet, qui heurte parfois violemment les vitres incassables dont est entourée la patinoire. Le gardien doit se livrer à des acrobaties pour protéger son but et il est heureusement bien protégé. Les contacts sont rudes mais parfois interdits, et c'est alors la prison pour quelques minutes. L'arbitre est autoritaire et aucune faute ne lui échappe, n'hésitant pas à arrêter le jeu pour imposer un entre-deux. Vous savez que le tournoi sera difficile car les meilleures équipes sont présentes, mais vous avez confiance !
Les passionnés de sports seront certainement ravis de posséder ce titre pour compléter leur collection et passer des après-midi mouvementées entre amis ! Commencez dès maintenant à vous entraîner...

NHLPA HOCKEY' 94

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993



HAUNTING

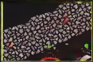
Haaaaaaa ! En un mot, vous êtes MORT ! La mafia a encore frappé et c'est sur vous que c'est tombé. Vous n'êtes plus qu'un amas de chair et d'os, enfouis à quelques dix pieds sous terre, cohabitant avec les vers et autres bestioles qui ont déjà commencé leur repas... Vous imaginez le tableau ? Ne pensons plus à votre enveloppe corporelle qui ressemblera bientôt à un steak avarié, mais attachons-nous à votre esprit. Devenu fantôme, vous n'allez pas directement au paradis ; ce crime doit être vengé, mais d'une façon un peu particulière, et c'est à vous qu'incombe cet honneur !

L'ANTICHAMBRE...

Avant de commencer votre travail, vous devez traverser une antichambre, évitant chauves-souris, vapeurs brûlantes et surtout les autres morts qui sortent des murs et tentent de vous attraper avec leurs grosses mains poilues. Une épreuve très mouvementée ! Vous devrez aussi récupérer une substance verte tombant du ciel avant qu'elle ne s'infiltre dans le sol. C'est votre énergie ! C'est seulement après vous être ainsi revigoré qu'il vous sera permis d'entrer dans la demeure des 'malicieux'.

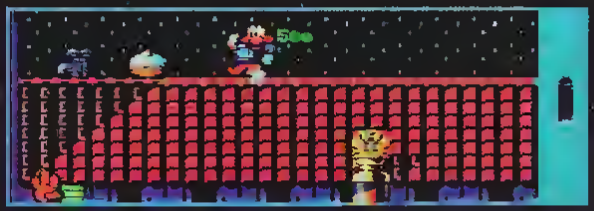
ET SI ON JOUAIT À SE FAIRE PEUR ?

Vito, sa femme Flo, et leurs deux enfants Tony et Mimi, étaient à table lorsque vous êtes arrivé... Tout ce que vous pouvez faire, c'est les effrayer et votre objectif est de les faire sortir de la pièce où ils se trouvent. Histoire de gâcher leur repas, vous décidez de faire tomber le lustre au beau milieu de la table. Maintenant qu'ils sont tous partis, courez à leur recherche pour les harceler. Faites bouger une chaise, allumez la télévision ou bien faites sortir des petits fantômes des placards... C'est encore trop gentil, alors transformez un modeste poisson rouge en requin, faites entrer une fusée par la fenêtre ou tranchez une tête avec le coupe-viande... C'est très amusant et très facile puisqu'il vous suffit d'entrer dans un objet pour l'animer. Ce qui vous plaît par-dessus tout, c'est d'envoûter un membre de la famille pour en effrayer un autre ! Ils font des bonds, parlent en courant, se tiennent la tête et se tirent les cheveux... C'est vraiment très drôle. Mais toutes ces farces vous usent à la longue et vous devez retourner dans l'antichambre pour refaire le plein d'énergie.



Très divertissant, ce jeu fait vraiment rire et, il faut l'avouer, le scénario est des plus intéressants. Pour vous mettre en appétit, vous pouvez regarder le film "Ghost", dont l'histoire est différente mais qui traite aussi de fantômes...

ÉDITEUR US GOLD
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993



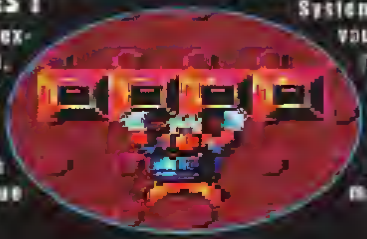
JAMES POND II
codename robocod

Une fois de plus, le monde des jouets est sujet à convoitises et à jalousies. Un être vil et malodorant vient de rendre complètement hystériques des dizaines de milliers de gentilles peluches et autres poupées Barbie. Dans le seul but de plonger le monde des enfants dans l'asservissement et la désolation. Une fabrique de jouets, quelque part au Nord du monde, a donc sombré dans l'anarchie totale. Seul un héros de la trempe de Robocod, le poisson le plus fou de la galaxie, pouvait intervenir dans un cas comme celui-là !

DES ANIMATIONS INCROYABLES !

A l'aide de son corps extensible à l'infini, James va pouvoir s'agripper à des plates-formes inaccessibles au commun des mortels. Chaque jouet "contaminé" recevra pour le compte un bon coup de queue sur le coin de la tronche, histoire de lui remettre le cerveau en place. Dans cette zone de grands dangers, il faudra aussi récolter pas mal de bonus qui redonnent des couleurs à ce pauvre petit animal de James Pond. N'hésitez donc pas à vous revigorer comme il faut. De toutes façons, les animations sont tellement étonnantes pour une Master System, que vous ne verrez quasiment pas le temps passer : le plaisir du jeu sera votre seule motivation !

En tout cas, avec le peu de choses qui sort en ce moment sur Master System, il devient pour vous, amis lecteurs et possesseurs de cette console, de guetter la sortie de ce bijou, qui risque de faire encore très mal !



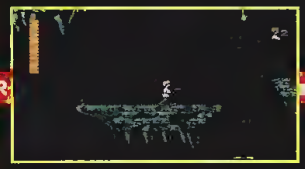
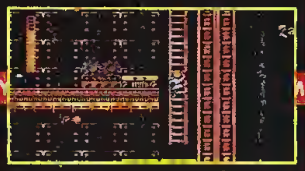
DISPONIBLE SUR
MEGA DRIVE. GAME GEAR. MASTER SYSTEM. AMIGA.

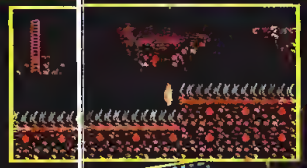
POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 0DL, U.K.

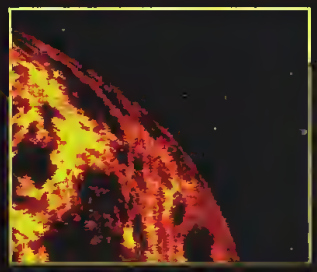
Codemasters™

© 1993 The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Fantastic Dizzy sont des marques utilisées sous licence par Codemasters Software Company Ltd. Sous licence de Sega Enterprises Ltd. pour utilisation sur Sega Mégadrive, Sega Master System, et Sega Game Gear. Mégadrive, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utilise la marque ordinairement à la licence.

ÉDITEUR US GOLD
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993





Grâce à US Gold, la Master System va pouvoir se délecter les cuves en accueillant ce fraîchement jeu de la très célèbre trilogie de Georges Lucas. Star Wars enfin sur Master System, quelle joie ! Le but sera, dans un premier temps, de rechercher et de récupérer D2-R2 qui s'est perdu dans un désert immense. Puis, si vous êtes toujours vivant, de sauver Han Solo et la Princesse Leia, retenus tous deux prisonniers par les Forces de l'Empire !

DE NOMBREUSES PHASES DE JEU !

Au départ, on vous confie un Landspeeder à bord duquel vous allez devoir voyager de grotte en grotte sur une planète archi-désertique. L'inertie de votre vaisseau est telle que les dérapages risquent d'être légion ! Prenez donc garde d'éviter des animaux peu recommandables, tout en ne "visitant" plus de 10 fois la même ouverture. Ne se perd très vite dans ces coins-là ! Une fois récoltées des tonnes d'armes et de bonus, il faudra se mettre au diapason de vos pieds, et commencer une marche laborieuse à travers des niveaux que l'on pourrait facilement qualifier de plates-formes ! C'est le moins qu'on puisse dire : allez donc faire un tour dans le niveau des ascenseurs, vous allez devenir fou. Si vous êtes encore vivant, une phase isolée en 3D vous attendra, dans laquelle vous

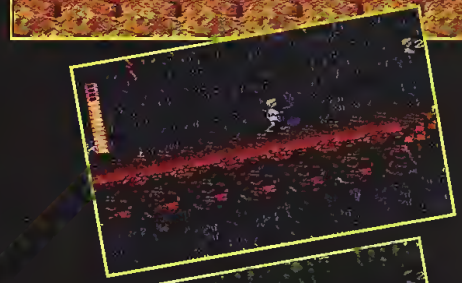
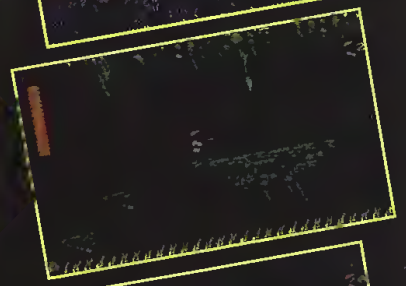
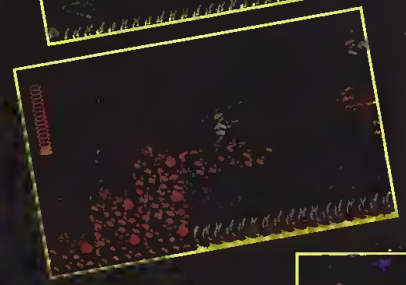
STAR WARS

sarez à l'intérieur d'un vaisseau et devrez éviter une avalanche d'astéroïdes. Enfin, le point culminant sera sans doute l'attaque de l'Etoile Noire. A bord du Faucon Mille-

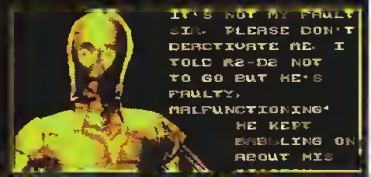
nium, le stress sera à son comble, en espérant que vous survivrez aux ombreuses secousses qui auront vite fait de vous éprouver...

DES SAUTS TRES PRÉCIS !

Lorsque vous serez à pied, je vous garantis des moments de difficulté mémorables ! Je sais, je ne vous remonte peut-être pas le moral, mais la durée de vie de la cartouche risque d'être assez longue. Par moments et par endroits, il faudra effectuer des sauts très très "limites" ! Surtout, il ne faut pas perdre la foi, et recommencer inlassablement, jusqu'à ce que la réussite soit de votre côté. Parce qu'au bout, la gloire vous attendra sans doute. Et puis, n'oubliez pas qu'il y a vos amis à sauver, c'est quand même le plus important, non ? En tout cas, la version grou-

sée est tellement "prometteuse" que le plaisir sera obligatoirement de la partie. L'animation est impressionnante. Dans toutes les phases programmées. Sur Master System, ce jeu risque bien de faire partie des meilleurs soft du genre. Une suite s'enchaîne à suivre de très près !

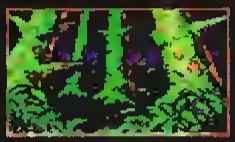


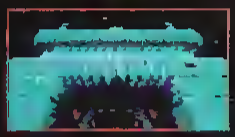
ÉDITEUR VIRGIN GAMES

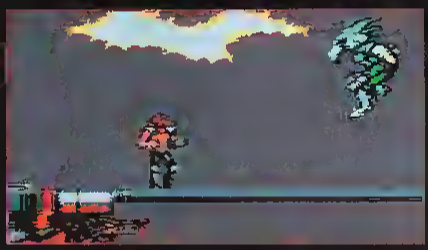
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993

Wolfchild

Le docteur Karl Morrow est votre père mais aussi l'autorité la plus connue au monde en matière de science bio-génétique. C'est certainement pour cela qu'il a été kidnappé par Karl Draxx. Ce détraqué s'est mis en tête de contrôler le monde, en utilisant les recherches de votre père. Ce qu'ils ne savent pas encore, c'est que vous, Saul, avez eu connaissance de ce rapt et allez tout faire pour retrouver votre père ! La chance est avec vous car Draxx n'a pas découvert les secrets du projet Wolfchild, qui transforme un homme en une extraordinaire machine de guerre, sous la forme d'un loup. Vous n'avez pas d'autre recours que l'engagement au processus de votre transformation... pour essayer de retrouver votre père à travers 5 niveaux dantesques...

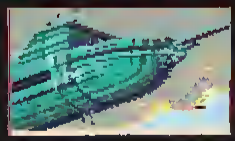


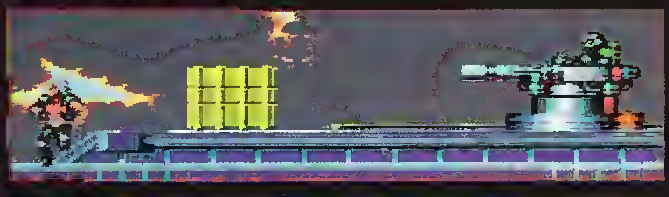




UNE QUÊTE MOUVEMENTÉE !

À l'aide de vos petits poings bien fermes, l'élimination de tous les sbires du méchant créateur Draxx s'impose d'elle-même. En ramassant de multiples bonus, parfois cachés dans des salles secrètes, vous vous retrouverez avec un long museau et des grandes oreilles. En loup, quoi ! Et qui dit loup, dit plus de puissance. Ce qui équivaut à dire que vous pourrez, dans ce cas précis, lancer des projectiles, et donc toucher vos adversaires à distance. Face aux multiples Boss, leur utilité se fera vraiment sentir. La maniabilité semble très bonne, de même que l'animation de l'ensemble, et pour un jeu de plates-formes, c'est plutôt important. À suivre...



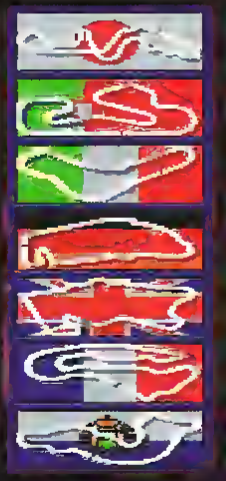


ÉDITEUR DOMARK
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 1993

Il suit vraiment beaucoup de jeux de Formule 1 en ce moment, et il n'y a qu'à voir du côté de la Megadrive pour en être convaincu. Sur Master System, c'est tout de même un peu moins fourni, pour ne pas dire autre chose, mais on pense néanmoins, à Mega Force, que ce jeu ici présenté "risquera" de vous combler. En effet, jamais course de Formule 1 n'aura eu une si bonne animation, et surtout n'aura offert la possibilité à 2 joueurs de se battre en duel !

Là, par contre, on va peaufiner les réglages selon les tracés des circuits, choisir les vitesses auto ou manuelles, gonfler son moteur, opter pour des pneus plus tendres, bref, faire comme les vrais pilotes !

FORMULA one



UNE ANIMATION D'ENFER !

On a du mal à penser que l'on est sur une 8 bits quand on juge la vitesse de défilement de la route. C'est tout simplement "nickel", de la première à la dernière seconde de course. Inutile de vous dire que les virages arrivent à une allure vertigineuse. La première chose à faire sera donc d'anticiper les courbes, et éviter ainsi le ferrage de tête-à-queue qui ferait perdre de précieuses secondes. Il y a deux modes de jeu : l'Arcade où l'on est pied au plancher tout le temps, et le Grand Prix

L'ÉCRAN DIVISÉ EN DEUX !

À vos risques et périls, vous tenterez à chaque Grand Prix (8 au total) de réaliser les "minima" demandés. C'est alors que lors de l'ultime épreuve, vous serez obligé de gagner, sous peine de voir apparaître un beau "Game Over". De toute façon, pour s'entraîner, il y a le mode 2 joueurs, pour lequel l'écran est coupé... en deux. Là, on se mesure vraiment d'homme à homme, et l'animation est tout aussi remarquable que lors du jeu en solitaire. Ce qui n'est quand même pas rien !...

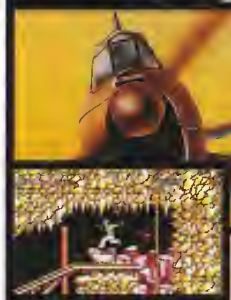
SEGA™

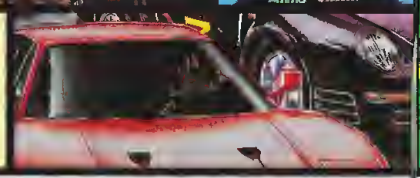
DISPONIBLE SUR: MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM ET GAME GEAR

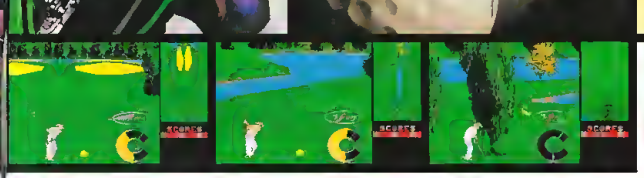
DISPONIBLE SUR: MASTER SYSTEM ET GAME GEAR

DISPONIBLE SUR: MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM ET GAME GEAR

Les grands jeux ne meurent jamais







“ Indy est un très bon jeu de plate-formes ”
CONSOLES + - 83%

Indiana Jones, au meilleur de sa forme, s'échappe des caves de l'Utah (USA) puis file rendre une petite visite aux rats affamés, jusqu'à découvrir le fonctionnement des **PIÈGES** *définitifs du temple abritant le Graal. Le plus grand trésor de l'histoire est au bout du chemin.*

Prenez le volant des plus puissants engins motorisés du monde et foncez à la poursuite des agents **ENNEMIS** *à travers toute l'Europe. Vous aurez besoin d'une bonne dose d'habileté, de nerfs en acier trempé et d'une technique des virages à toute épreuve.*

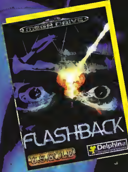
“ Un poil au-dessus de son concurrent PGA Tour Golf 2 dans tous les domaines. La meilleure simulation pour l'instant. ”
SUPERSONIC 89%

Vous n'avez jamais joué au golf tant que vous n'avez pas essayé le parcours le plus difficile du monde. Gauntlet, le **SANCHEMAR** *des pros du swing. Un conseil, si vous préférez les birdy aux bogey, entraînez-vous un moment avant d'affronter les super-pros.*

Indiana Jones and the Last Crusade ™ & © 1990 LUCASFILM LTD (LFL) Indiana Jones, Indy and Lucasfilm Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. World Class Leader Board © 1991 ACCESS Software, Inc. All rights reserved. 'OUT RUN EUROPA', SEGA, MEGA DRIVE, GAME GEAR and MASTER SYSTEM are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Screen shots shown: 'Indy' Mega Drive, 'Out Run' Master System and 'Leader Board' Mega Drive

U.S. GOLD LIMITED, UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX

FLASHBACK



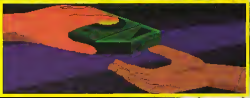
CONSEIL DE LECTURE :
Notre solution étant essentiellement constituée de commentaires directs sur nos montages vidéo, ceux-ci ont été placés en fonction de l'image. Pour retrouver le fil conducteur de cette superbe aventure, il vous suffit de vous référer à la succession alphabétique des lettres, autour de chaque montage.

Vous êtes Conrad Hart, agent du bureau d'investigation de la Galaxie. Vous et votre petite amie Sonya venez de faire une découverte effrayante... À la suite d'analyses moléculaires sur plusieurs patients humains, vous vous êtes rendu compte que certains d'entre eux n'étaient humains qu'en apparence. Des extraterrestres, au visage et au corps reptiliens sous l'apparence humaine, tentent de s'infiltrer dans les plus hauts postes de la société pour faire de la Terre leur deuxième maison de campagne ! Voulant faire part de votre découverte à la police intergalactique, vous vous êtes fait kidnapper par les E.T. et transporté par vaisseau spatial sur la planète Titan dans l'un de leurs hôpitaux pour "patients humains". Dans celui-ci, ils vous ont fait perdre la mémoire, mais dans un dernier instinct de survie, vous avez réussi à vous échapper du centre "spécial humains" et à piquer une moto. Manque de bol, vous vous faites descendre dans la forêt de Titan ! Voilà, le décor est planté, et vous devrez diriger Conrad vers une destination qui vous est encore inconnue. Conrad recouvrera totalement sa mémoire au cours de l'aventure, mais cela ne se fera pas sans heurts, bonne chance !

CODES

Vu que dans Mégaforce, on n'est pas avare d'informations, nous allons vous donner tous les codes du jeu dans les trois niveaux de difficulté ! C'est-y pas sympa, ça, non ?! Voilà, si avec ça, vous ne trouvez pas votre bonheur, l'agriculture manque de bras... À bon entendeur, salut !

EASY:	NORMAL:	EXPERT:
1 : PIXEL	1 : FALCON	1 : CLIO
2 : BESTY	2 : DATA	2 : ACRTC
3 : PANCHO	3 : MILORD	3 : BLOB
4 : STUDIO	4 : QUICKY	4 : STUN
5 : TOHO	5 : BIJOU	5 : MIMOLO
6 : AKANE	6 : BUBBLE	6 : NECTOR
7 : INCBIN	7 : CLIP	7 : KALIMA
8 : CYGNUS	8 : CYGNUS	8 : CYGNUS



LEVEL 1
LA FORET DE TITAN

Vous reprenez conscience petit à petit. Vous êtes étendu sur une branche géante, et vous vous rendez compte que vous vous trouvez dans la tentaculaire forêt de Titan ! Celle-ci est réputée à travers toute la galaxie pour être un endroit de plus étranges. Beaucoup d'aventuriers ayant essayé de la traverser mais pas un seul n'en étant revenu ! Vous allez vous apercevoir qu'elle n'est en fait que le terrain de chasse des extraterrestres, et cette fois-ci, c'est vous qui jouez le gibier !

Vous trouverez, sur l'ascenseur vous surplombant, un téléporteur. Pour pouvoir l'atteindre, lancez la pierre dans la cellule photo-sensible de droite pour le faire descendre et accéder ainsi au téléporteur. F

Vous trouverez, en bas à gauche de votre position, un Holocube vous faisant retrouver un peu de votre mémoire perdue. A

Mettez ensuite la pile dans le réceptacle prévu à cet effet, puis un faisceau électro-magnétique se formera pour que vous puissiez traverser ! E

Prenez la pierre sur le sol, elle vous sera utile pour la suite de événements. B

Tuez le garde derrière la porte et récupérez une pile qui actionnera, une fois chargée, un pont magnétique. Tenez, voilà une petite astuce pour tuer le garde sans vous faire toucher : placez-vous devant la porte de métal, jetez la pierre dans la cellule photo-électrique à votre droite, dégainez votre arme et quand la porte s'ouvre, boum ! N'oubliez pas de reprendre la pierre ! C

En dessous de celui-ci, vous pourrez trouver une borne de sauvegarde ! G

Allez ensuite parler à l'homme mourant qui se trouve au pied d'un arbre géant. En échange du téléporteur, il vous remettra une carte d'identification indispensable pour la suite de l'aventure. H

Allez ouvrir la porte au point L pour accéder au tableau final du niveau 1. L

Vous irez voir ensuite le vieux marchand près du gouffre. Il vous vendra pour cinq cents crédits la ceinture anti-G afin de descendre dedans sans vous écraser au sol comme une pastèque trop mûre ! M

I Tout à droite de l'écran, vous trouverez sur votre chemin une carte de cent crédits.

J Un peu plus loin, c'est une clef et cinquante crédits que vous trouverez !

D Tout au fond à droite de l'écran, vous trouverez un générateur pour recharger votre pile !

K Pour finir, vous collecterez une carte de cinq cents crédits qui vous permettra d'obtenir une ceinture "anti-G".

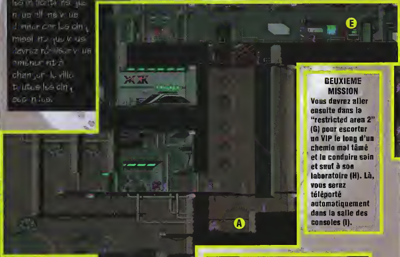
LEVEL 2

Dans ce niveau divisé en quatre sections, vous devrez dans un premier temps obtenir un permis de travail, afin d'effectuer cinq missions qui vous rapporteront assez d'argent pour obtenir un faux passeport. Il faudra que vous suiviez à la lettre les indications que nous allons vous donner car les cinq missions que vous devrez réaliser vous amèneront à changer de ville toutes les cinq secondes.

Vous commencerez votre périple en ASIA. Prendre le fusible (A) pour mettre l'ascenseur en fonction. Prenez ensuite le métro et rendez-vous en AMERICA. Allez au bar et parlez au barman, celui-ci vous dira d'aller voir un faussaire (O). Il se trouve à droite de l'écran et vous expliquera que pour obtenir un passeport, il faudra que vous lui donniez mille cinq cents crédits. Allez ensuite en EUROPA voir le patron de l'agence de travail (B), il vous expliquera que pour pouvoir travailler, il faudra que vous obteniez un permis de travail en échange de votre carte ID dans le centre administratif (C) en AFRICA. Celui-ci obtenu, retournez en EUROPA lire les missions qui vous seront proposées dans les bornes prévues à cet effet (D).

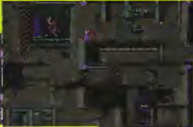
PREMIERE MISSION

Allez en ASIA collecter un paquet à la "Titan travel" (E), puis allez le porter à la succursale de la même compagnie (F). Retournez ensuite à l'agence de travail.

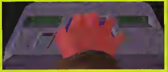


DEUXIEME MISSION

Vous devrez aller ensuite dans la "restricted area 2" (G) pour escorter un VIP le long d'un chemin mal famé et le conduire sain et sauf à son laboratoire (H). Là, vous serez téléporté automatiquement dans la salle des consoles (I).



ASIA



EUROPA

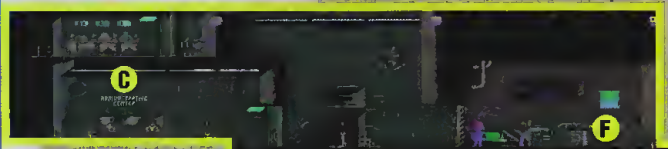
TROISIEME MISSION

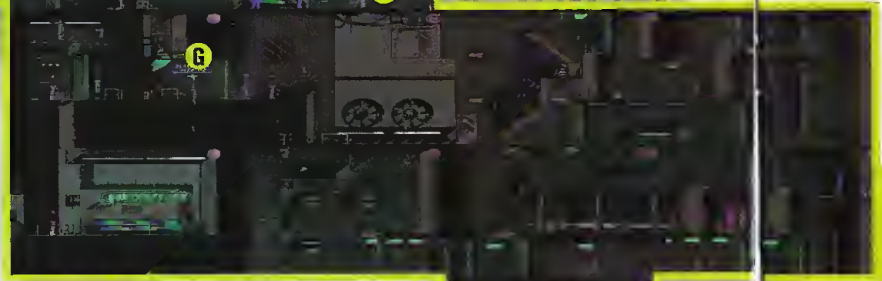
Vous allez devoir jouer les Blade Runner et retrouver un répliquant qui se promène en AMERICA. J'explique pour les quelques dizaines de personnes vivant sur terre qui n'auraient pas vu Blade Runner, un film culte du cinéma de S-F (ça paraît impensable, mais bon, il y en a peut-être !...). Vous êtes un flic payé pour retrouver et détruire des répliquants, qui ne sont autres que des robots à l'apparence humaine ! Allez parler au client du bar (J) qui vous dira d'aller voir un policier (K). Celui-ci vous expliquera, quand vous lui aurez montré la photo du suspect, qu'il l'a bien vu à gauche du bar. Retournez à cet endroit, et après une courte fusillade avec un Alien, vous récupérerez une clef qui ouvrira l'accès à une pièce cachée sous le bar (L). Dans ladite pièce, vous devrez livrer bataille contre deux répliquants (M) ; ceux-ci une fois occis, vous serez téléporté de nouveau dans la salle des consoles.

LE PLAN DU MÉTRO

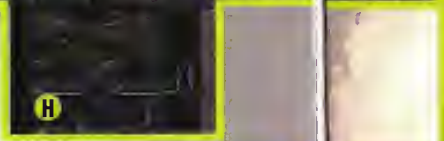
Il vous sera utile pour visualiser les différentes villes où vous devrez vous rendre.

LEVEL 2

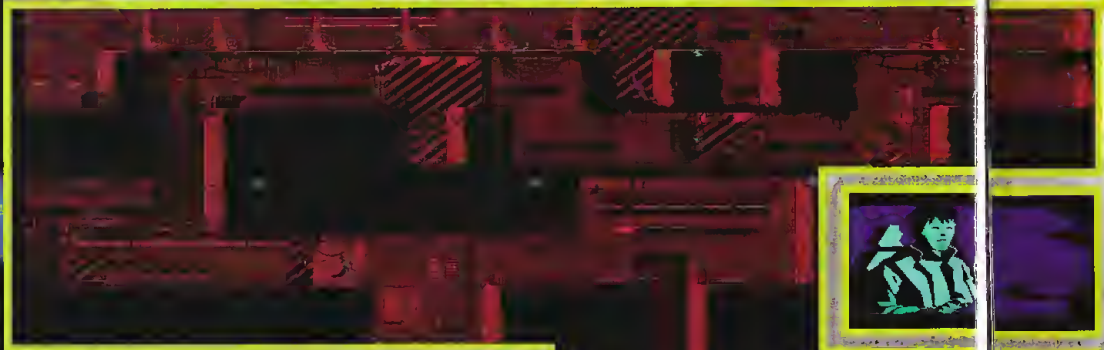




AFRICA



MAIN COMPUTER'S ROOM



QUATRIEME MISSION

Vous devez désamorcer le grand ordinateur de la planète, car celui-ci est arrivé en charge critique et son explosion serait catastrophique pour tous les ordinateurs du globe ! Placez-vous sous le téléporteur de la salle aux consoles (N), celui-ci vous emmènera directement dans le niveau de l'ordinateur central, que vous devrez désamorcer en 80 secondes. À cet endroit, pas de tactique particulière, courez le plus vite possible et une fois arrivé au grand computer, placez la carte (que l'on vous a fournie lorsque vous avez accepté la mission) à l'endroit exact de notre flèche (O). Vous serez ensuite téléporté pour l'avant-dernière fois dans la salle des consoles.

AMERICA

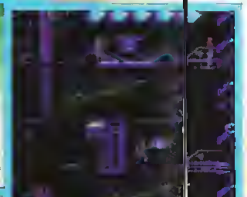
CINQUIEME MISSION

Vous devrez, pour cette dernière mission, jouer les tueurs à gages dans la "restricted area 3" (P). Des extraterrestres ont envahi la zone des civils, mauvais pour le shopping, ça ! La seule chose que vous devrez savoir — et faire !— dans ce niveau, c'est : eux mauvais, vous bon, eux morts, vous vivant ! ok, je vous tais pas un dessin ?! Votre génocide réussi, vous serez téléporté une dernière fois dans la salle des consoles.
Retournez ensuite voir le taussaire (Q) qui, contre mille cinq cents crédits, vous remettra un faux passeport (et on s'étonne que l'on traite les joueurs de jeux vidéo de voyouz, va comprendre, Charles !!). Vous pourrez alors aller voir la "Titan travel" qui vous demandera dix mille crédits pour le voyage sur terre (F). Le seul moyen pour vous de pouvoir obtenir ce précieux billet sera de participer au grand show télévisé de Titan, le "death tower show" (R). Donnez votre "ID card" au réceptionniste et à vous le grand frisson !

LEVEL 3

THE DEATH TOWER SHOW

(traduction pour nos jeunes amis qui ne parlent pas la douce langue de Sheakspeare : vous allez devoir affronter le terrible Show de la Tour de la mort ! Alors là, les mecs, fini de rigoler !)
Dans ce terrible spectacle où un présentateur aux dents et au smoking immaculés va suivre votre périple, vous devrez grimper les différents étages de la tour et, au final, battre le gardien se trouvant tout en haut (ça ne vous rappelle pas un film, un Swarzy et Gérard !). Si vous réussissez à sortir vainqueur de cette émission, vous pourrez obtenir un précieux billet pour la terre ! Voilà, je ne vous parlerai pas plus de ce niveau, tuer ou être tué sera ma phrase de conclusion !



LEVEL 4 LE GRAND RETOUR SUR TERRE

Le taxi vous déposera dans un quartier de la ville peu fréquentable...

D Suite à ce que nous venons de dire, il serait d'ailleurs de bon goût de penser à sauvegarder !

F Dans le bar, grimpez sur le lustre, tirez dans la vitre et récupérez une clef qui vous permettra d'ouvrir une porte un peu plus loin !

G Vous arriverez ensuite dans une pièce, au premier abord sans issue. Agrippez-vous au lustre et un bloc de pierre pivotera et fera apparaître une nouvelle issue !

A Lors de votre périple, il se peut que vous perdiez un peu d'énergie, donc profitez de cette borne d'énergie pour recharger vos accus.

B Au bout de votre route, vous arriverez près d'une borne de taxi. Utilisez-la et vous pourrez vous servir de cet onéreux moyen de transport !

E Il faudra que vous empruntiez les deux grandes plates-formes en haut de l'édifice pour pouvoir atteindre l'ex-baie vitrée. Je dis "ex" car quand vous serez devant celle-ci, vous allez jouer les vandales ! Rien de bien compliqué, vous prenez votre arme de la main droite, et d'un mouvement circulaire, vous essayez de réaliser un mariage entre votre arme et la vitre. Résultat, la vitre volera en éclats du premier coup.

Le grand moment est arrivé, vous voilà de retour sur la terre de vos ancêtres ! Dès le début de ce niveau, vous serez pris à partie par des mercenaires lancés à vos trousses. Pour les tuer sans vous faire toucher, placez-vous à une extrémité de l'écran et sélectionnez votre champ de force ; quand l'un des mercenaires viendra à votre rencontre, tirez-lui dessus, mettez votre champ de force car c'est lui qui tirera, puis tirez à nouveau. Procédez ainsi de suite pour tous les mercenaires que vous croiserez et vous conserverez en parfait état de marche vos chères artères !

H Endroit important du jeu, où vous pourrez sauvegarder et reprendre de l'énergie. Pour l'atteindre sans problème, placez-vous au point 1, faites une roulade et vous vous retrouverez alors dans le lieu désiré !

I Vous vous retrouverez bloqué devant une porte de métal... Pour qu'elle veuille bien s'ouvrir, il faudra que vous détruisiez un robot volant, mais hâtez-vous de le détruire car un piège, sous la forme d'un mur d'anti-matière, s'avancera à vive allure dans votre direction ! La porte une fois ouverte, vous atteindrez le cinquième niveau.

LA PRISON LEVEL 5

Décidément, vous tombez de Charybde en Scylla ! En espionnant les extraterrestres en train de fomenter leur plan diabolique, vous vous êtes fait capturer ! Après votre interrogatoire, ils ont décidé de vous mettre en prison et de vous annihiler... Et c'est à ce moment précis que vous allez reprendre vos aventures : un geôlier s'approche de votre cellule pour vous faire la peau, mais le mauvais plan, c'est qu'ils vous ont subtilisé votre arme !...

F Suivez ensuite le chemin du bas et vous pourrez vous faire téléporter sur la planète de vos ennemis !

B Partez en haut à gauche de votre cellule, après avoir occis un garde, prenez un téléporteur et son récepteur sur le sol. Jetez le à l'endroit voulu et téléportez-vous, vous arriverez alors à l'endroit même du récepteur.

C Tuez le garde du haut, vous pourrez récupérer une clef qui vous ouvrira une porte plus loin.

D Arrivé en haut de la plate-forme, vous ne pourrez redescendre. Un champ d'anti-matière viendra automatiquement vous tuer, donc une seule solution : jetez votre récepteur le plus à droite possible (1) et téléportez-vous.

A Sortez le plus vite possible de votre cellule, une fois que le garde l'aura ouverte, et courez récupérer votre arme posée à même le sol. Le garde vous suivra automatiquement, tuez-le, et profitez du plot de sauvegarde pour mettre en mémoire vos aventures...

E Quand vous arriverez au bord du gouffre : jetez votre récepteur au point (2), et à vous les grandes joies de la dislocation moléculaire !

LEVEL 6 & 7
LA PLANETE DES EXTRATERRESTRES

Vous voilà arrivé dans l'antre même des reptiles ! C'est la dernière partie de vos aventures, vous n'avez plus le droit à l'erreur, l'avenir du genre humain est en jeu !

Tuez les deux hommes de métal mou puis actionnez l'interrupteur qui déclenchera l'ouverture de la porte à votre gauche.

A

Ensuite, rebroussez chemin. Placez-vous à gauche et au bord du précipice, et laissez-vous tomber tout en maintenant votre bouton A enfoncé. Vous verrez alors votre héros, dans la dernière phase de sa chute, réussir à s'agripper au rebord de la paroi. Essayez, vous verrez, vous en resterez pantois !

J

Ramassez la pierre se trouvant au sol, puis jetez-la dans la cellule photo-sensible à gauche.

B

Retournez ensuite tout en haut de l'écran. Puis prenez l'élévateur à gauche de la porte de métal.

L

Actionnez l'interrupteur du haut et le sol s'ouvrira ; rentrez-y, puis tirez dans la porte de gauche et actionnez l'interrupteur. À ce moment précis, les deux portes supérieures s'ouvrirent, laissant pénétrer un Alien dans la salle. Celui-ci blessera l'homme qui vous regarde. Tuez-le puis allez parler à l'homme blessé. Il vous remettra, une mini bombe atomique qui vous servira à détruire la planète des monstruosités vertes.

C

Profitez de cette fin de parcours pour sauvegarder !

M

Vous vous retrouverez dans une pièce où une curieuse créature suspendue au plafond vous enverra, par vague de deux, des Aliens à l'instinct pour le moins belliqueux ! Pour détruire la bête, montez à gauche de la plate-forme, tirez sur la chose, tuez les deux Aliens, montez ensuite à droite de la plate-forme, tirez à nouveau sur la chose, redescendez, et ainsi de suite jusqu'à la destruction de la bête. Poursuivez ensuite votre chemin par la droite.

N

Vous déboucherez dans un endroit très glauque et pourrez y collecter une clef qui vous permettra d'accéder au niveau final.

K

Descendez pour tuer l'homme de métal mou, puis actionnez l'interrupteur. Vous pourrez aussi, si votre énergie est au plus bas, recharger votre batterie près d'un plot d'énergie.

F

Encore un ascenseur à utiliser !

G

Placez-vous au bord de ce trou, et lancez votre récepteur au tond. Téléportez-vous et vous atterrirez dans une salle où vous devrez détroire l'ordinateur auxiliaire de la planète. Tirez tout simplement dedans, tout en vous protégeant avec votre champ de force.

H

Empruntez ensuite le second ascenseur.

E

Il vous restera ensuite 80 secondes pour retourner au vaisseau de sauvetage et partir de la planète avant sa destruction !

Q

Lancez à nouveau votre récepteur dans le trou qui se sera formé dans le sol et téléportez-vous !

I

Partez ensuite par le chemin de droite ; vous devrez sauter par-dessus un grand tassé, puis vous utiliserez l'ascenseur en maintien au-dessus du deuxième vide.

D

Montez prendre les deux souris explosives, puis quand vous redescendrez, tuez le monstre qui vous remettra une clef.

O

Vous serez bloqué plus loin par un champ d'anti-matière. Lancez votre récepteur derrière celui-ci pour passer sans encombre. Vous arriverez alors au-dessus du cœur même de la planète. Placez-y la charge nucléaire, et déclenchez l'interrupteur qui plongera la charge dans le centre de la planète.

P

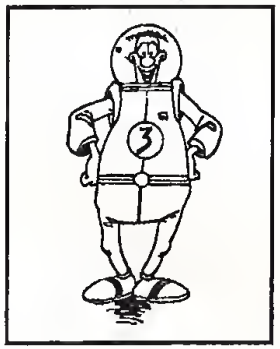
Voilà, vous avez les "clefs" en main, à vous de finir en beauté cette aventure ! Bonne chance et dépassez-vous !

Dossier réalisé par MANU et LAURENT (bientôt une portée !)

ESPACE 3 News

N° 2 - Septembre 1993

ESPACE 3 DOIT-IL ACCUEILLIR UNE MASCOTTE ? A VOUS DE DECIDER !



C'est aprés un très long voyage dans notre galaxie, en état d'hibernation, que ce sympathique extra terrestre a atteri sur notre planète ESPACE 3. Son vaisseau, après avoir subi les terrifiants trous noirs et les chocs des météorites, était dans un bien triste état et ne pouvait plus repartir. Alors notre extra terrestre, aprés un réveil difficile (217 années de voyage, imaginez !!!) décida de visiter les lieux. Quel ne fût pas son étonnement en découvrant toutes ces cartouches de jeux vidéo et consoles, la magie du laser, les techniques du 16 bits. Il nageait dans le bonheur, allant du shoot-them-up au beat-them-up en passant par des jeux de rôle, histoire de se réveiller les neurones. Ne voulant plus quitter cet endroit magique, il se proposa de porter notre sigle et de devenir notre mascotte. Nous lui avons répondu que nous ne pouvions pas décider seuls et c'est à vous, chers clients, de nous donner votre avis en nous communiquant votre vote sur le 3615 ESPACE 3 - rubrique J'AIME - J'AIME PAS. Un tirage au sort effectué parmi les réponses permettra à 50 petits veinards de gagner un tee-shirt ESPACE 3, SUPER NON !!!

DU NOUVEAU... TOUJOURS DU NOUVEAU

Notre rubrique petites annonces ayant rencontrée un franc succès durant les vacances, nous avons décidé de l'améliorer. En effet, nombre d'entre vous se demande comment évaluer le prix des jeux d'occasions que ce soit pour la vente ou l'achat. Nous allons donc mettre à votre disposition une nouvelle rubrique sur le 3615 ESPACE 3 :

L'ARGUS DU JEU

Ce qui vous permettra d'avoir une estimation des prix de nombreux jeux que l'on peut trouver sur le marché de l'occaz.. Et oui, chez ESPACE 3, notre soucis principal est de vous servir.

Vous avez été plusieurs milliers à nous faire confiance cet été. Nous allons essayer de faire encore plus. Nous baissons de nombreux prix

3615 ESPACE 3 DEJA LA REFERENCE !...

Pour la revente et l'échange des jeux d'occasion, plus de 200 petites annonces cet été.

N'hésitez pas à laisser des messages dans la rubrique suggestion.

✌

2 NOUVEAUX JEUX CONCOURS

LE SUPER TOP FLOP
LE MEGA TOP FLOP

Déterminez les 3 tops dans l'ordre (sept 93) et le flop sur SUPER NINTENDO et MEGADRIVE

4 000 F EN BONS D'ACHAT A GAGNER.

Vos votes détermineront le classement par attribution de points 10 / 5 / 2 pour les 3 tops et -2 pour le flop.

Les personnes ayant les 3 tops dans l'ordre + le flop se partageront les lots. En cas d'égalité, ils seront tirés au sort. Il y aura de toute façon 7 gagnants au SUPER TOP-FLOP et 7 au MEGA TOP-FLOP

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

LILLE *44 rue de Béthune TEL : 20 57 74 82 — 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 48

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21 — 38 rue Saint-Jacques TEL : 27 [illegible] 07 21

DOUAI

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE 2 + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 FRANCS

AQUATIC GAMES (JAMES POND II) (EUR)	249 00	NIGEL MANSEL	TEL
ATOMIC RUNNER (EUR)	269 00	NHL PA HOCKEY (USA)	365 00
BATTLE TOADS (JAP)	345 00	OUT OF THIS WORLD (EUR)	365 00
BART SIMPSON (EUR)	259 00	PELE SOCCER	TEL
BEST OF THE BEST	TEL	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	375 00
BIOHAZZARC BATTLE (USA)	295 00	POWER MONGER (USA)	299 00
BOB	TEL	PUGSY	TEL
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	365 00	RISKY WOOD (USA)	295 00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299 00	ROAD RASH II (EUR)	345 00
CHAKAN (USA)	295 00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	TEL
COOL SPOT (EUR)	345 00	ROLLING THUNDER 3	TEL
CRUE BALL (JAP)	299 00	RUGBY II : INTERNATIONAL RUGBY	365 00
CRYING (JAP)	295 00	SHERLOCK HOLMES 2	TEL
ECCO LE DAUPHIN (EUR)	345 00	SHINING FORCE (EUR)	375 00
FATAL FURY (USA)	365 00	SHINOBI III (JAP)	345 00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	345 00	SIDE POCKET (EUR)	345 00
GLOO (EUR)	365 00	SLIM WORLD (USA)	295 00
GREEN DOG (EUR)	299 00	SPLATTER HOUSE III (JAP)	345 00
HOME ALONE (USA)	249 00	STREET OF RAGE 2 (EUR)	365 00
HOOK	TEL	STRIDER 2	345 00
INDIANA JONES (EUR)	349 00	SUPER HIGH IMPACT (USA)	299 00
JAMES BOND 007	395 00	SUPER KICK OFF (EUR)	365 00
JOHN MADDEN 93 (USA)	365 00	SUPER SMASH TV (USA)	299 00
JUNGLE STRIKE (EUR)	365 00	TALE SPIN (USA)	299 00
JURASSIC PARK	TEL	TAZMANIA (EUR)	295 00
LHX ATTACK CHOPPER (USA)	299 00	TEJARCADE GAME (USA)	365 00
LITTLE MERMAID (USA)	249 00	THUNDER FORCE IV (EUR)	395 00
LOTUS TURBO CHALLENGE (USA)	299 00	TINY TOON (EUR)	345 00
MORTAL COMBAT	TEL	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	365 00
MUHAMED AU (USA)	395 00	WOLF CHILD	TEL
MICKEY CASTLE (JAP)	249 00	X MEN	365 00
MICKEY & DONALD (JAP)	299 00		

MEGA PROMOS !

SONIC 2	399.00	FLASH BACK	349.00
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE + ALIM. SECTEUR 1.090 F

MICKEY MOUSE 2	199 00	SONIC 2	199 00
GLOBAL GLADIATOR	249 00	MORTAL COMBAT	TEL
ETC			

HOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

GENIAL ! LE CDX PRO 449 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD JAPONAIS

MEGA CD

MEGA CD 2	1790 F
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER	1990 F
MEGA CD USA + SOLFEACE + SHERLOCK HOLMES + 4 JEUX EN 1 + CDX PRO	2490 F

MEGA CD JAPONAISE

4 JEUX EN 1	449 00	PRINCE OF PERSIA	349 00
AFTERBURNER III	399 00	RAMNA 1/2	449 00
BLACK HOLASSAULT	299 00	ROAD BLASTER	399 00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299 00	SILPHEED	TEL
ERNEST EVANS	299 00	SOL FEACE	299 00
FINAL FIGHT	299,00	SUPER LEAGUE	449 00
HEAVY NOVA	299 00	TIME GAL	499 00
		WONDER DOG	349 00

MEGA CD USA

AH3 FIREHAWK	TEL	JAGUAR XJ 220	449 00
BATMAN RETURN	449 00	KRISS KROSS	549 00
CHUCK ROCK	449 00	MONKEY ISLAND	449 00
COBRA COMMANDO	449 00	NIGHT TRAP	499 00
COOL SPOT	TEL	RISE OF THE DRAGON	449 00
DARK WIZARD	449 00	SPIDERMAN	TEL
DUNE	TEL	SEWER SHARK	549 00
DUNGEON MASTER	449 00	SHERLOCK HOLMES	449 00
ECCO LE DAUPHIN	449 00	SHERLOCK HOLMES 2	449 00
HOOK	499 00	TERMINATOR	499 00
INDIANA JONES	449 00	WOLF CHILD	449 00
INXS MUSIC VIDEO	549 00		

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port (jeux : 6F / consoles & accessoires : 30F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM/TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom ... Prénom ...
Adresse ...
Code Postal ... Ville ...
Age ... Téléphone ... Signature (signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ GAME BOY ☐
SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME GEAR ☐
SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐

Mode de paiement : ☐ Cheque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N° ...
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité ... / ... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

MORTAL KOMBAT

Goro est en vie... C'est un être moitié homme, moitié dragon, âgé de 2000 ans, possédant quatre bras. Doté d'une puissance incroyable, il est l'ennemi le plus terrifiant et détestable que tout maître des arts martiaux puisse rencontrer. Il est invincible depuis les 500 dernières années et a remporté le titre de Grand Champion en éliminant Kung Lao, un combattant moine Shaolin. C'est pendant cette période que le tournoi tomba dans les mains du maléfique Shang Tsung et fut récupéré au profit de ses intérêts personnels. Capable de voler l'âme des tous les combattants qui ont péri dans ce mortel tournoi, il peut maintenant se transformer, d'une âme à l'autre, changeant ainsi de technique et de coups mortels à volonté ! Alors si vous n'êtes pas une lavette, s'il vous reste un peu de dignité et de courage, essayez de rétablir l'ordre et surtout le code d'honneur des arts martiaux sans rechercher ni gloire ni fortune...

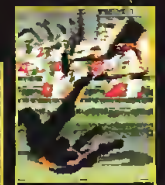
Voici le tableau des rencontres. Les sept premiers combats se déroulent en deux manches gagnantes. Pour le septième, vous lutterez contre vous-même ! Ensuite, vous avez trois combats d'une seule manche mais vous affrontez deux concurrents l'un après l'autre. Enfin, Goro s'occupera de vous, et si par chance vous l'éliminez, Shang Tsung déchaînera sur vous toute sa foudre en se transformant en différents combattants, vous compliquant ainsi la tâche avec des difficultés insurmontables !

✷ SCORPION ✷

Tout comme pour Sub-Zero, le vrai nom et l'origine de Scorpion restent inconnus ! Il a montré de temps en temps de la méfiance ainsi que de la haine envers Sub-Zero. Parmi les ninjas, c'est généralement le signe de clans opposés.

Spear and Cord : ARRIERE, ARRIERE + COUP DE POING BAS
Il existe également le Teleport Punch : BAS, BAS ARRIERE, ARRIERE + COUP DE POING HAUT.

Le coup de la mort : PARADE, HAUT, HAUT rapidement tout en gardant PARADE.



Projection...

★ SUB-ZERO ★

Son véritable nom est inconnu ! Si l'on en croit les symboles gravés sur son uniforme, on peut penser qu'il est membre du légendaire clan des ninjas chinois, le Lin Kuei.

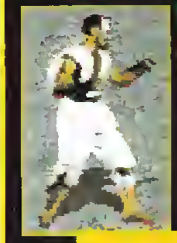
Ice Blast : BAS, BAS AVANT, AVANT + COUP DE POING BAS
Il existe également le Slide : BAS ARRIERE + PARADE, COUP DE POING BAS, COUP DE PIED BAS en même temps.

Le coup de la mort : AVANT, BAS, AVANT + COUP DE POING HAUT !

Projection !

✢ KANO ✢

Mercenaire, brute, extorqueur et voleur, Kano vit dans le crime et l'injustice. C'est un fervent membre du Dragon Noir, un dangereux groupe de coupeurs de gorge fous, craint et respecté parmi tous les clans de criminels.



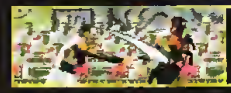
Roll : ROTATION 360 en commençant vers l'ennemi tout en gardant PARADE.

Head Smash : COUP DE POING HAUT lorsque vous êtes tout proche de l'ennemi.

Projection...

Coup de pied sauté

Le coup de la mort : BAS, BAS AVANT, AVANT, COUP DE POING BAS !

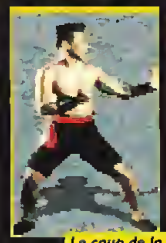


Le Laser Blade : PARADE + ARRIERE, AVANT en gardant PARADE enfoncée

Coup de genou...

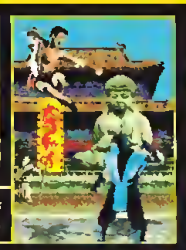
✣ CAGE ✣

Une superstar des arts martiaux, entraînée par de grands maîtres du monde entier. Cage utilise ses talents au cinéma. Il est champion de boxe et star dans les films 'Dragon fist' et 'Dragon fist 2'.



Le coup de la mort :AVANT, AVANT, AVANT + COUP DE POING HAUT

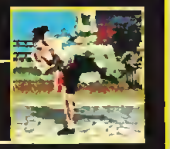
Projection...



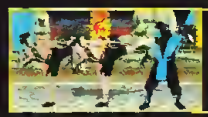
Coup de poing dans les airs...

En garde...

Armement d'un coup de pied...



Splits : PARADE + COUP DE POING BAS en même temps



Shadow Kick : ARRIERE, AVANT + COUP DE PIED BAS

Green Fireball : ARRIERE, AVANT + COUP DE POING BAS

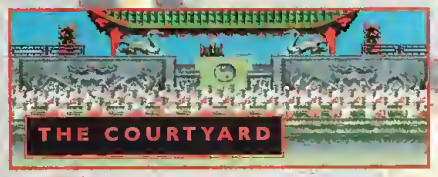
Le chiffre '83' indique le nombre de secondes restant avant la fin du round. Sous le nom des combattants, vous pouvez voir la barre d'énergie et en dessous, le nombre de points obtenu suivant les techniques réalisées. Lorsque votre énergie est faible, le mot 'danger' apparaît. À la fin du second round remporté, vous aurez la possibilité d'achever l'adversaire par un coup spécial et ainsi augmenter énormément votre score. Choisissez la difficulté (facile, moyen, difficile, très difficile) ainsi que le nombre de crédits (3 à 6). Combattez contre l'ordinateur ou contre un ami.

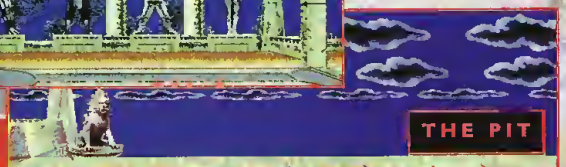
COMMENTAIRE

Oyez, braves gens, le meilleur jeu de "Kombat" s'appelle désormais Mortal Kombat ! Oubliez tout ce qui a été fait sur Megadrive, et tournez-vous plutôt vers l'avenir de la bastun. Le Hit d'Arcade est enfin sur console pour notre plus grande joie. On commence avec le plus du jeu, qui est incontestablement la qualité de digitalisation des personnages. On aurait pu penser que les mouvements et l'animation des héros auraient été saccadés, voire ralentis, eh bien, il n'en est rien ! Au contraire, c'est souple, fluide et très bien rendu. Chaque coup requiert de l'habileté à la manette, mais dans une mesure raisonnable. Tout le monde pourra exécuter n'importe quel geste, à condition de s'y mettre un peu. Il y en a d'ailleurs énormément, histoire de vous contenter encore plus. Et il y en a peut-être même des secrets, qui sait... Le mode "1 joueur" est certes très facile, mais le but premier de ce jeu, c'est de faire jouer 2 humains en même temps. L'intérêt est alors complet. Je sens les fans trépigner d'impatience à l'idée de défier leur copain ou leur grand frère (ou sœur !). Vous n'aurez pas à attendre très longtemps, car bientôt vous vivrez à l'heure du Mortal Kombat !

Dans la compétition, entre certains combats, vous devrez aussi faire des casses ! Quatre planches de bois, une grosse pierre puis une enclume. Appuyez très vite sur les boutons 'A' et 'C' pour faire monter la barre d'énergie jaune au-dessus du trait rouge puis appuyez sur 'START' pour casser. Échouer ne vous empêchera pas de continuer les combats...

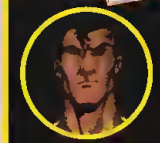
Où serez-vous amené à combattre ?





✷ LIU KANG ✷

Membre de la secte hyper secrète du Lotus Blanc, Liu Kang quitta l'organisation pour représenter, dans le tournoi, le temple des Shaolins. Kang est très croyant et méprise Shang Tsung.



Le coup de la mort : ROTATION 360 avec la manette en commençant vers l'ennemi !

Projection...

Flying Thrust Kick : AVANT, AVANT + COUP DE PIED HAUT

Orange Fireball : AVANT, AVANT + COUP DE POING HAUT

Une minute de silence pour le mort !

MORTAL KOMBAT

* SONYA *

Sonya est membre de la plus importante unité des forces spéciales des USA. Son équipe était sur la piste de l'organisation du Dragon Noir de Kano. Ils le suivirent jusqu'à une île non indiquée sur les cartes où ils tombèrent dans une embuscade dressée par l'armée personnelle de Shang Tsung.

Force Wave : COUP DE POING BAS, ARRIERE + COUP DE POING BAS

Leg Grab : BAS + COUP DE POING BAS, COUP DE PIED BAS, PARADE en même temps

Le coup de la mort : AVANT, AVANT, ARRIERE, ARRIERE + PARADE !

Flying Air Punch : AVANT, ARRIERE + COUP DE POING HAUT

On se baisse pour éviter un coup...

Projection...

...et l'on contre-attaque !

Coup de poing remontant...

☆ RAIDEN ☆

Le nom de Raiden est en fait celui du dieu du tonnerre. Les rumeurs disent qu'il a reçu une invitation personnelle de Shang Tsung, lui-même, et a pris la forme d'un humain pour participer au tournoi.

Coup de paume...

Torpedo : BAS, BAS, AVANT

Teleport : BAS puis HAUT rapidement

Lightning : BAS, BAS AVANT, AVANT + COUP DE POING BAS

Le coup de la mort : AVANT, AVANT, BAS, BAS, BAS + COUP DE POING HAUT.

MORTAL KOMBAT

▪ MEGADRIVE ▪

MORTAL KOMBAT

SON

Ce n'est pas le point fort, mais ils sont bons quand même

GRAPHISME

Un bon point pour les digits. Les décors sont sobres, sans plus.

ANIMATION

Pour de la bastoo, on peut dire que c'est sublime !

MANIABILITÉ

Aucun problème, avec le plaisir de découvrir sans cesse des nouveaux coups !

✦ BASTON ✦

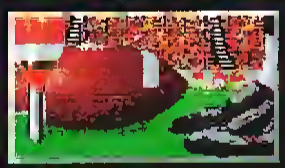
ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 16 MB
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3 à 6

- \+ Les combreux coups !
- \+ Plusieurs personnages
- \+ Des digitalisations reussies
- \+ Le jeu à deux
- \+ Le meilleur de la baston !

94%

La balle va arriver dans le cercle... Déplacez le joueur marqué au sol pour l'attraper. Changez de joueurs à tout moment. Un arbitrage impeccable et des règles du jeu fidèles à la réalité. Jouez le bluff (ou non) et déterminez si vos consignes de tactique avant d'engager seront audibles par vos adversaires ou non.

médiocre est le fait d'Electronic Arts, le géant du jeu vidéo à qui l'on doit des tonnes de sublimes cartouches. Il n'y a qu'à regarder General Chaos pour s'en convaincre ! Ici, tout semble avoir été bâclé. Quand on sait que cet éditeur n'en est pas à son coup d'essai en ce qui concerne les foots américains, on peut se poser des questions. Peut-être est la faute de Bill Walsh ? En tout cas, une cartouche à é-vi-ter !!!



Bill Walsh's COLLEGE FOOTBALL

Bounce, clok, ouch, aie, schlack, boum, pong, bing, punch, bong, blonk, pok, crac... Huit mastodontes viennent de vous sauter dessus, un à la gorge, deux à la tête, quatre aux jambes et un au petit doigt qui vient de casser sous le choc... Ce n'est pas du tennis mais un sport d'homme, de vrais, avec des gros muscles partout. Arrêtez de glousser et osez poser votre pied sur la pelouse, au milieu de ces cinglés... Crac !!! Heu !

Revoyez vos meilleures actions autant de fois qu'il vous plaira. Déplacez la caméra sur le terrain pour suivre un joueur particulier de très très près !

LE FOOT SERA TOUJOURS LE FOOT...

... sauf qu'il s'agit ici, vous l'aurez compris, de football américain. Rencontrez plus de 20 équipes, en 20, 40 ou 60 minutes par match, sous la pluie, la neige, le vent ou en temps normal. Défiez l'ordinateur, un ami, ou jouez à deux contre l'ordinateur, voilà l'ensemble du programme qui vous est proposé.

UNE GROSSE DÉCEPTION !

Oui, parce que je ne suis absolument pas content ! Et je le dis pour prévenir nos lecteurs de se tenir à l'écart de ce titre ô combien raté. Et croyez-moi, cela me déplaît plus que tout. Non pas de dénoncer un mauvais produit, mais de dire haut et fort que ce jeu

■ MEGADRIVE ■

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 16 Équipes
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

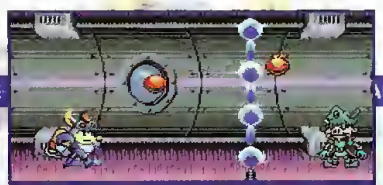
49%

ROCKET KNIGHT

Surtout, gardez votre calme ! La situation est délicate et dangereuse, et pas seulement pour vous... Il serait dommage de succomber au Mal en abandonnant votre fiancée entre ses mains, car Dieu sait ce qu'il pourrait en advenir ! D'ailleurs, vous ne voulez même pas y penser et cette seule idée vous retourne le cœur. Elle est si adorable et si jeune... Son père, le Roi du pays de Erehwon, est lui aussi prisonnier ; il a réussi à envoyer un messager pour vous avertir du danger et demander votre aide. Vous prenez donc le chemin du château avec tout votre équipement... Les monstres seront nombreux et la ruse de votre adversaire ne devra pas vous faire perdre confiance. Mais ce que vous redoutez le plus, c'est le Roi. Pourquoi ? Il ne sait pas que sa fille vous aime et qu'elle désire vous épouser. Pour lui, vous n'êtes qu'un aventurier sans aucune fortune. Alors si vous sauvez votre princesse, vous devrez la laisser dans les bras de son père et repartir discrètement pour préserver le secret de votre amour...

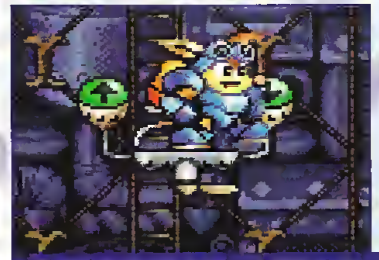
Stage 1 - Cachez-vous le plus bas possible deux fois de suite puis montez le plus haut possible pour éviter les flammes. Répétez cela trois fois pour passer le danger.

L'eau monte et descend sans cesse, il les essayez d'avancer en évitant aussi les piombes.



Stage 4 - Comme au tennis, frappez dans les boules en donnant de l'effet pour les envoyer sur l'ennemi.

Stage 7 - Dans le vaisseau spatial - Détruisez la petite boule qui sort d'un côté du monstre. Il reviendra à la charge de nombreuses fois...



Le chariot avance seul et vous devez lui dire de monter, descendre ou avancer tout droit pour éviter les épines et ramasser les diamants.

Dans l'espace ! Tirez sur tout ce qui bouge, avancez, reculez, montez ou descendez...

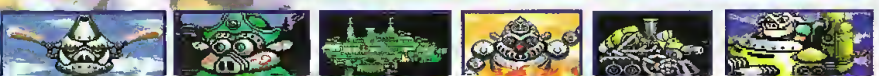
Regardez ce tableau. Vous seul pouvez rendre la réalité aussi tranquille, paisible et belle...

Stage 3 - Montez dessus pour traverser ! Il faudra parfois en descendre pour ne pas vous cogner la tête...

Une épreuve de rapidité (ce n'est pas la seule) dans laquelle vous devez sortir au plus vite car les murs descendent et risquent de vous écraser sec ! Utilisez votre réacteur en faisant attention de ne pas rebondir dans le mauvais sens et partir en arrière.

COMMENTAIRE

Après les superbes titres que furent (et que sont toujours !) Tiny Toon, Sunset Riders et les Tortues Ninja, la déferlante Konami poursuit sa course ! Désormais, avec Rocket Knight, la Megadrive tient un hit absolument indéniable. C'est simple, dans ce jeu, tous les ingrédients sont réunis pour obtenir une véritable bombe dans une cartouche. La variété des musiques, ainsi que celle des sons, n'ont d'égale que l'extrême maniabilité. Les décors, eux, sont complètement novateurs. Très souvent en 3D isométrique, sans l'être totalement, le confort visuel s'en trouve largement amélioré. Mais ce qui étonne le plus, c'est l'originalité. Rocket Knight n'est pas un simple jeu de plates-formes. C'est bien plus que cela, avec de l'aventure, beaucoup d'action, un peu de shoot'em up, et un clin d'œil à Goldorak, lorsque vous dirigez un robot géant ! On voyage énormément, on change constamment de contrée et de façon d'avancer, bref, on s'éclate un maximum ! Mais bien plus que des mots, seule la cartouche pourra désormais vous convaincre définitivement ! À posséder d'urgence. L'un des tout meilleurs jeux sur Megadrive toutes catégories confondues.



En haut, l'eau brûlante arrive jusqu'à vos pieds. En bas, l'eau vient de descendre. Un parcours durant lequel vous devrez parfois avancer en suivant uniquement votre reflet dans l'eau !

Stage 5 - Si vous réussissez à monter dans votre robot, combattez en donnant des coups avec les bras et reculez ou avancez pour vous mettre à distance. Une course folle pour arriver jusqu'à votre robot ! Ouf !

La voilà ! Elle est [illegible] mais on ne peut pas en dire autant de l'autre jeune. Derrière elle,... Pour vous protéger elle vous lance un sort fantastique pour leur donner encore plus de courage et éliminer ce méchant.

■ MEGADRIVE ■

ROCKET KNIGHT

SON

L'ambience sooore est d'uoe beauté rare. C'est du Kooomi tout craché !

GRAPHISME

C'est là aussi une œuvre grandiose. Quelques rares effacemeots subsisteot.

ANIMATION

Difficile de faire mieux ! On voit que Sonic a fait des émules.

MANIABILITÉ

L'ergonomie est totale, si bien que l'on n'a aucun problème pour avancer.

✦ ACTION ✦
PLATES-FORMES

ÉDITEUR : KONAMI
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 5

- Tellement origiool !
- Des trouvailles incroyables !
- Des sons d'enfer.
- Une oouvelle Star est née !
- L'Aveoture... avec un grand 'A'.

97%

SPÉCIAL COLLECTION !

Complétez votre collection de MEGAFORCE en commandant les anciens numéros qui vous font défaut *, et profitez de notre offre spéciale "CLASSEUR" (voir ci-dessous).

* les numéros 1, 2 et 13 étant épuisés, et le n°9 étant livré avec la cassette VHS Secam "Sega Vidéo n°1", sans supplément de prix.

LE CLASSEUR MEGAFORCE

Attention, ce classeur est au format 210 x 288, soit l'ancien format de MEGAFORCE jusqu'à son numéro 14 inclus.
Pratique et idéal pour conserver, sans les abîmer, tous vos anciens numéros, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré.
Il peut être commandé seul, mais nous vous proposons 2 offres spéciales :
– le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur : 220 FF port compris !
– le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur : 420 FF port compris !

LES PIN'S MEGAFORCE

Pour arborer les couleurs de votre héros préféré !
2 modèles disponibles : le rond et le carré, 30F l'un, 50F les deux.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 103, boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE ☐ au prix unitaire de 40F (France, port compris) ☐ au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n°14 ☐ n°15 ☐ n°16 ☐ n°17 ☐ n°18 ☐ n°19 ☐ Hors-Série n°1

Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n°1.

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ Je commande l'offre spéciale "classeur" ☐ "PACK A" ☐ au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés (sauf numéros 1, 2 et 13) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ "PACK B" ☐ au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris) ☐ au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis (sauf numéros 1, 2 et 13) : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ Je commande ..... pin's MEGAFORCE ☐ le rond (30F) ☐ le carré (30F) ☐ les 2 modèles (50F)

☐ Je commande ..... classeur à : ☐ 65F (France, port compris) ☐ 75F port (Étranger, port compris)

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CP : ..... VILLE : .....

PAYS : ..... TÉL. : ..... AGE : .....

J'AI UNE ☐ • MASTER SYSTEM ☐ • MEGADRIVE ☐ • GAME GEAR

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :

..... FF

J'ai réussi à me libérer rien que pour vous ! L'arbitre va bientôt envoyer les balles neuves et je serais obligée d'y aller. Je n'aime pas trop ce moment-là car les joueurs cognent encore plus fort dans ma trombine... C'est cruel d'être une balle mais si agréable d'être prise dans une main. Certains joueurs me parlent, même ; c'est rigolo ! Ici, les 64 meilleurs joueurs mondiaux sont au rendez-vous et ne vous laisseront pas gagner facilement mais j'ai confiance en vous... Surtout n'oubliez pas, choisissez votre position sur la ligne de service, faites-moi rebondir un peu (j'aime bien, ça me chatouille, hi hi !) et envoyez-moi avec beaucoup d'effet. Avec un tel service, le point est presque assuré. Hooops ! À plus tard, je dois y aller. Je suis certaine que vous allez bien vous amuser et que l'on pourra toujours compter sur votre participation au meilleur tournoi de tennis, j'ai nommé la Coupe Davis !

Si un coup vous paraît litigieux, allez réclamer ! Mais si vous le faites cinq fois sans avoir raison, vous récoltez un point de pénalité. Si vous tardez à servir, c'est aussi un point de pénalité et n'essayez pas de contester, hein !

LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ...

Les Débutants n'ont qu'à frapper dans la balle qui arrive lentement vers eux. Pour les Amateurs, la balle est un peu plus rapide et pour les Professionnels, elle devient carrément "speed" mais , vous contrôlez vos déplacements ainsi que les coups. Variez la durée de vos matchs en choisissant 1, 3 ou 5 sets.

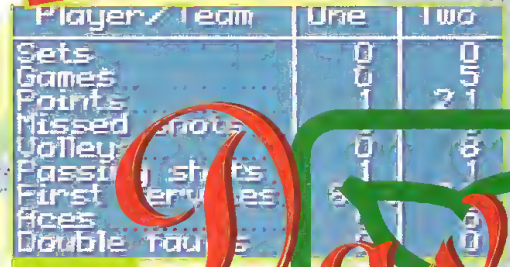
LES OPTIONS...

En un mot, vous faites tout ce qui vous plaît ! Par exemple, jouer avec un ami contre l'ordinateur ou jouer contre un ami avec comme partenaire l'ordinateur... Toutes les combinaisons imaginables y sont !

Entraînement — *Match amical* — *Tournoi* — *Coupe Davis; vous représentez votre pays* — *Championnat du monde; vous organisez votre saison.*

À tout instant, vous pouvez connaître les statistiques, revoir le dernier échange grâce au magnétoscope, ou aller contester un point.

Si vous jouez contre un ou une amie, l'écran se divisera en deux parties ! Quel spectacle... Vous pouvez plonger, monter au filet, faire un lob ou un amorti, envoyer une balle normale, rapide, faire un slice ou un lift... Vous voyez, tout y est, et en plus, le bruit de la balle varie selon le coup que vous effectuez. Vous pourrez utiliser un pad à 3 ou 6 boutons et le paramétrer à volonté pour une plus grande efficacité. Chose extraordinaire, l'écran scrolle à droite ou à gauche lorsque vous allez récupérer une balle en dehors des limites.



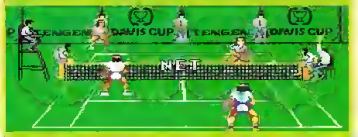
Les statistiques, accessibles à tout moment !

Davis cup WORLD TOUR

LES DIFFÉRENTES SURFACES...

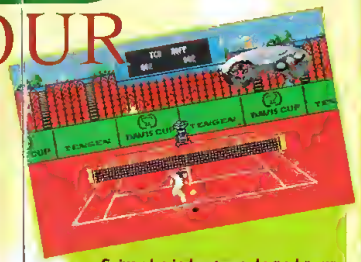
Terre battue : vitesse lente, rebonds courts et bas.

Salle : vitesse rapide, rebonds longs et hauts.



Gazon : vitesse moyenne, rebonds longs et bas.

Ciment : vitesse rapide, rebonds longs et hauts.



Suivez les indications du pad pour réussir vos coups ! Vous pouvez vous entraîner au service, contre l'ordinateur ou un autre joueur. Dans le mode précision, vous devez viser une cible avec la balle et en mode vitesse, le lanceur de balles accélère sans cesse tout en comptant celles que vous récupérez. Un mode entraînement vraiment complet !

COMMENTAIRE

Ce n'était peut-être pas difficile mais il faut dire ce qui est : Davis Cup est l'un des meilleurs jeux de tennis sur Megadrive ! Ce qui tranche avant tout, ce sont les digitalisations vocales absolument remarquables. Si le réalisme n'est pas au top de la perfection, il n'en demeure pas moins que l'on ne finit pas le jeu en une heure. La difficulté de prise en main est telle que je vous garantis des tonnes d'heures de jeu À l'aide d'entraînements intensifs que vous allez vous imposer (c'est essentiel si l'on veut progresser), vous allez certainement devenir une "bête de courts" d'ici quelques temps ! Quand on arrive à posséder les coups primordiaux, cela devient intéressant. Toutefois, la vue trop "plaoe" du court de tenois n'est pas vraiment idéale à mon goût, et j'aurais préféré qu'il soit rehaussé un tantinet. Dommage aussi que les sprites des joueurs soient assez moches et plutôt rabougris !

■ MEGADRIVE ■

Davis cup WORLD TOUR

SON

C'est la perfection absolue!

GRAPHISME

Des sprites de personnages trop moches

ANIMATION

Scrollings et déplacements de joueurs sont impeccables

MANIABILITÉ

Une prise en main délicate mais progressive

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : TENGEN
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NBRE DE NIVEAUX : 4 Tournois
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

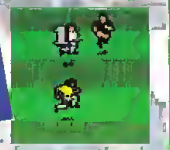
- \+ Des sons parfaits !
- \+ Un excellent tennis sur MD.
- \+ À deux, l'écran est "splitté".
- \- Des sprites mal dessinés
- \- Un terrain pas assez relevé

87%

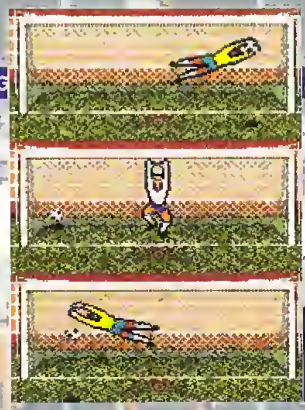
ULTIMATE SOCCER

Le football n'a plus aucun secret pour vous, c'est certain. Les corners, les touches, vous savez les faire, mais le football en salle ? Hi, hi ! La première fois, vous vous faites toujours avoir car les adversaires font des 1-2 avec les murs et vous restez planté comme une carotte. Pour les gardiens, c'est encore plus difficile, la balle peut rebondir derrière les cages et revenir sur le terrain offrant ainsi une nouvelle occasion de but ! C'est super drôle de voir le goal sauter dans tous les sens à la recherche de la baballe. Le rythme est donc beaucoup plus intense... Mais ceux qui préfèrent une bonne pelouse bien grasse pourront toujours choisir ce type de surface et s'éclater comme au bon vieux temps. Il y en aura pour tous les goûts ! Place au spectacle...

Vous parlez anglais, français, allemand, italien ou espagnol ?



Sur les coups francs ou les corners, vous déplacez une ligne pointillée pour envoyer le ballon (choix de la direction et de la hauteur).

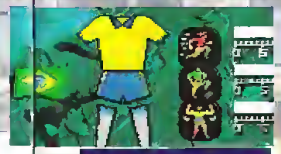


Démarquez votre joueur ; c'est lui qui recevra la balle. Vous choisissez la longueur de la touche. Jouez cool car l'arbitre n'hésitera pas à sortir le carton (rouge ou jaune) !

Faites des compétitions de tirs au but à un ou deux joueurs. Les gardiens plongent de tous les côtés (ras du sol, en hauteur...).

Vous la voulez ?

1/ Le score.
2/ Le joueur que vous contrôlez.
3/ Le temps restant.
4/ Les joueurs les plus proches de la balle



Les équipes (plus de 60) se distinguent par leur vitesse, leur technique et leur force.

Match amical à 1 ou 2 joueurs, tirs au but à 1 ou 2 joueurs, options, trois championnats différents. En 'World League', 32 équipes sont engagées. En 'Ultimate cup', 24 équipes sont engagées dans différentes poules. Et en 'Knockout', toutes les équipes participent au tournoi !

Revoyez vos meilleures actions au ralenti ! Ici, on peut voir une magnifique reprise de volée.

COMMENTAIRE

Dès qu'on allume la console, on constate avec joie que le logo SEGA est accompagné de... Sonic ! On se demande vraiment ce qu'il vient faire dans un jeu de foot, et pourtant, on s'aperçoit dans les tableaux d'options que le hérisson bleu fait office de sprite pour la sélection du second joueur. C'est un clin d'œil ! Une fois sorti des toones d'options fort intéressantes, on arrive sur le terrain, avec une petite déception à la clé. Oh, elle ne dure pas trop longtemps, mais on imaginait une autre vue de terrain que celle-ci. Tout en 3D, elle est assez déroutante au départ, mais s'avère à la longue idéale. Dans le meilleur des cas, l'animation est absolument sensationnelle. Ça fuse de partout et c'est d'un réalisme unique. Le foot en salle est, quant à lui, tout à fait spectaculaire, même si tout est bleu (!). Ultimate Soccer est largement le meilleur jeu de foot sur Megadrive. Vous devez le posséder absolument !

■ MEGADRIVE ■

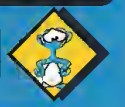
ULTIMATE SOCCER

SON

Pas assez nombreux

GRAPHISME

Des joueurs assez bien dessinés, mais des terrains ternes



ANIMATION

Elle demeure excellente

MANIABILITÉ

La prise en mains est rapide et la maniabilité est bonne.

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NBRE DE NIVEAUX : 3 Tournois
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : INFINIS

\+ Le meilleur jeu de foot sur MD
\+ Un réalisme incroyable
\+ Les tournois.
\+ La technique des zooms !
\- Déception du côté son.

87%

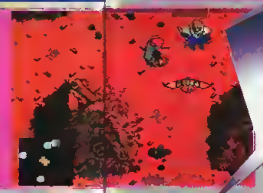
Technoclash

Utilisez toujours la magie avec précaution, disait votre père ! Vous auriez dû l'écouter pour une fois, car vous voilà, avec trois de vos amis, embarqués dans une drôle d'aventure, un autre monde dans lequel vous n'êtes pas en sécurité. Et tout ça pour chasser un monstre moitié homme, moitié robot qui s'était aventuré dans votre merveilleux pays. Manier la baguette n'est décidément pas si facile que ça ! Échoués dans une décharge des alentours de Las Vegas, vous êtes traqués par de nombreux robots et n'avez pas d'autre solution que de les combattre pour tenter de retrouver le chemin de la maison. Imaginez-vous perdu dans le métro, avec une bande de caïds à vos basques... La seule différence, c'est que vous n'êtes pas un magicien, à moins que vous ne fassiez partie des quelques rares spécimens existants encore en France !

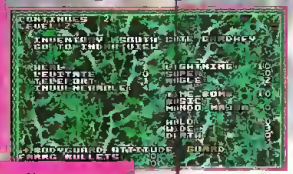
Votre périple se poursuit dans le désert. C'est l'étape numéro 2. Entrez les lettres 'EP5PCPEP" pour commencer à ce niveau. Retrouvez la carte magnétique contrôlant l'élévateur et détruisez les missiles.
1/ Une cabane vue de l'intérieur. Détruisez le téléporteur avec une bambe et interrogez l'ordinateur.
2/ Une cabane vue de l'extérieur. Des soldats s'y trouvent, alors tirez en entrant.
3/ Détruisez aussi ces téléporteurs pour que les ennemis ne viennent plus vous déranger. Attention à ne pas tamber dans une crevasse...

Vous pouvez lancer votre faucan, connaître les munitions restantes, choisir une arme, activer une téléportation, valer un court instant, être invulnérable, récupérer votre energie, choisir l'attitude de celui-ci et voir les objets trouvés.

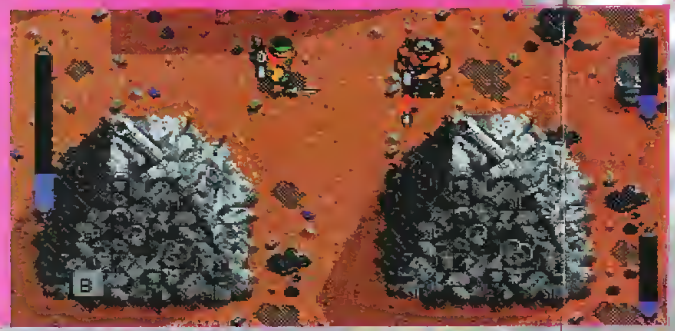
Valez grâce à votre faucan magique, et volez très très loin ! En bas à gauche, c'est votre scanner représentant votre position par une croix et celle des ennemis par des gros rands. Attention, pendant ce temps, vous pouvez être attaqué.



Vous trouvez des options directement au sol ou bien après avoir détruit un ennemi. C'est ainsi que vous rechargez vos armes. Pour connaître le scénario du niveau 1 ainsi que la description des quatre personnages, reliez notre Preview du numéro précédent.



Le niveau 2 se déroule dans une décharge d'ordures. Vous devez trouver quatre clés magnétiques pour refermer les portes, détruire tous les ennemis et descendre dans un égout pour accéder au niveau suivant. L'une des cartes se trouve justement dans l'égout, une autre dans un tas de ferrailles et les deux autres à l'air libre. Sur la photo, vous voyez le premier des deux plus féroces guerriers à abattre. Sa barre d'énergie est à gauche ; la vôtre et celle de votre garde du corps, à droite. Essayez le code 'ZPXPEPAK' pour commencer au niveau 2.



COMMENTAIRE

La bonne nouvelle qui accompagne ce soft, c'est avant tout la possibilité de jouer avec la manette à 6 boutons que Sega -à l'heure où vous tirez ces lignes- s'apprête à distribuer. Elle vous permettra, entre autres, de vous éclater vraiment à Technoclash. Bien que l'on puisse jouer avec le joypad traditionnel, il sera beaucoup plus ergonomique d'avoir recours à cette dernière nouveauté. Tout simplement parce que dans ce jeu, il est possible d'avoir 6 tirs/magies différents. Et c'est là que c'est intéressant. À mi-chemin entre le jeu d'aventure classique et le shoot'em up/beat'em up, Technoclash propose un genre assez nouveau. Dans des niveaux immenses, il faudra là aussi faire preuve de jugeotte, et emprunter le bon chemin au bon moment. Graphiquement très sobre, il n'en demeure pas moins très coloré et vivant. Les musiques, quant à elles, sont impressionnantes, et ne demandent qu'à être entendues ! Technoclash est sans doute nouveau, tout au moins renouvelle-t-il un genre trop longtemps disparu...

Dix armes différentes, plus ou moins efficaces selon l'ennemi ou l'objet à détruire (lancer de foudre, tourbillon, boomerang, poser des bombes, infliger des dégâts à tous les ennemis visibles, jeter un lasso, lancer trois boules de feu, frapper avec la baguette magique...). En appuyant sur 'C', vous choisissez l'arme qu'il vous faut parmi tout cela. C'est rapide et très efficace !

■ MEGADRIVE ■

Technoclash

SON

Une excellente bande-son tout au long du jeu.

GRAPHISME

Avec une vue de haut, on peut dire que ce n'est pas mal du tout.

ANIMATION

Loin d'être parfaite, elle ne posera toutefois pas de problème

MANIABILITÉ

Le personnage répond bien à vos ordres

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : 3

\+ L'originalité en plus
\+ La vue de dessus
\+ La grandeur des moudes.
\+ Les très nombreux tirs.
\- Les scrollings.

80%

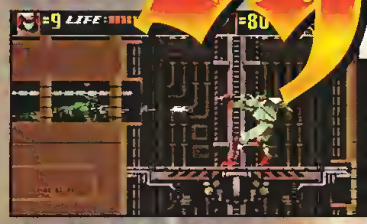
the super Shinobi II

On peut dire que vous êtes le plus valeureux des ninjas, toujours en mission, encore en vie et certainement grâce à votre magie... Votre maître, assassiné dans les circonstances tragiques que vous connaissez, était un très bon professeur, vous en êtes la preuve ! Son enseignement a fait de vous une arme parfaite, d'une agilité exemplaire. C'est d'ailleurs ce que l'on demande à tout ninja. Mais vous, tout de même, êtes largement au-dessus des autres ; il suffit de vous regarder combattre. Néanmoins, il y a une fin à tout et ça, vous le savez. Vous reconnaissez l'existence de la peur et savez donc la contrôler, mais jusqu'à quel point ?

Vos attaques sont tranchantes ; les éclaboussures de sang en sont la preuve ! Vous pouvez débuter votre mission avec 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60 ou 70 shurikens.

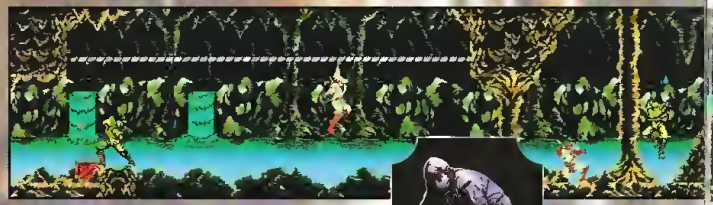
Round 5.1 - Les containers explosent après votre passage et vous recevez des rafales de mitraillette ! C'est très chaud pour vous... Avant de partir en mission, choisissez le niveau de difficulté (facile, normal, dur, très dur). En mode facile, vous avez 9 vies, sinon 2 uniquement.

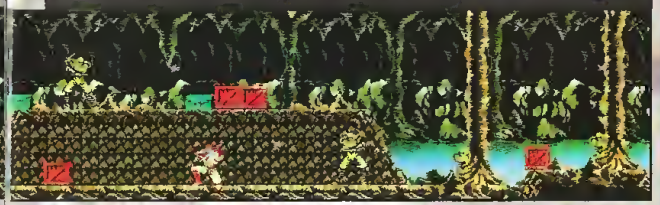
Round 2.1 - À cheval, vous devez éviter les obstacles tout en tuant des ninjas à coups de sabots ! Lancez aussi vos shurikens...



Round 2.2 - La plate-forme monte sans arrêt ! Vous serez parfois obligé d'en descendre pour éviter un mur, mais il faudra ensuite y remonter. Actuellement, vous avez 9 vies, peu d'énergie, 80 shurikens, 1 potion pour activer votre magie et beaucoup de points !

Round 1.2 - ça devient plus acrobatique, avec une épreuve de passage à la corde puis une cheminée à remonter. Ensuite, vous commencerez à avoir les pieds dans l'eau... Vous connaissez 4 magies : vous rendre invulnérable, faire jaillir des flammes du sol pour anéantir les ennemis, vous dédoubler et sauter plus haut, ou encore créer un tremblement de terre en plantant l'épée dans le sol pour détruire les ennemis.





COMMENTAIRE

Après The Super Shinobi, la Megadrive accueille un second volet des aventures rocambolesques du Ninja fou. Techniquement, on ne peut pas dire que les différences, par rapport au premier nommé, soient flagrantes. Le héros répond toujours très bien à la manette, et les effets sonores restent identiques. Les gros changements résident évidemment dans les décors des niveaux, et dans la variété de ceux-ci. Ainsi, on passera allègrement du beat'em up classique avec shurikens à l'appui, aux phases très originales de surf ou d'équitation ! Ces deux réalisations sont vraiment parfaites. Il n'y a qu'à entendre le bruit de galop du quadrupède pour être convaincu ! Le réalisme est vraiment de mise. Mais c'est aussi le côté exploration/aventure, qui fait que l'on craque tout de suite. Car la quête est linéaire sans l'être vraiment. Si le chemin peut parfois être aisé à trouver, il ne le sera pas tout le temps. Il faudra revenir de nombreuses fois sur ses pas, ouvrir des passages, éliminer d'autres ennemis, bref, chercher jusqu'à plus soif ! Vous avez cooou les deux premiers volets ? Qu'à cela ne tienne ! The Super Shinobi II doit faire partie de votre ludothèque. Et si, par hasard, vous ne connaissiez aucun des premiers titres, vous pourrez sans crainte vous procurer cette nouvelle cartouche !

■ MEGADRIVE ■

SON

De bonnes digits sonores, et des musiques vraiment très réussies !

GRAPHISME

Certains monstres sont d'une beauté incroyable ! On sent que c'est du Sega.

ANIMATION

Aucun problème de scrolling, tout se passe dans la fluidité la plus parfaite

MANIABILITÉ

Parfois, elle peut sembler réticente, mais dans l'ensemble, on s'y fait.

ACTION PLATES-FORMES

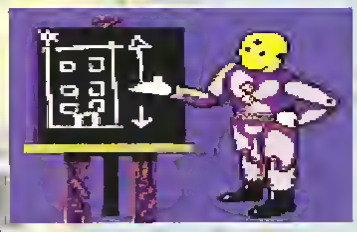
ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

- + Un grand intérêt.
- + La variété des niveaux
- + Une fluidité d'animation remarquable
- + La difficulté progressive
- - La maniabilité, parfois.

89%

QUELQUES MONSTRES QUI NE SAVENT PAS RESTER EN PLACE...

1) Round 4.1 - Après l'avoir écrasé une première fois, il se reconstruit de lui-même ! Il faut donc l'écraser deux fois !
2) Round 5.2 - Jetez-lui ses armes de shurikens !
3) Round 3.2 - Évitez ce monstre et lancez-lui votre épée dans la tête.
4) Round 5.1 - Sautez en l'air lorsqu'il court et lancez-lui votre épée ensuite !
5) Round 1.2 - Accrochez-vous au plafond lorsqu'il court, puis lancez-lui deux shurikens sur la tête !



Premier jour. Vous devez réaliser une cascade pour un film en vous jetant du haut d'un gratte-ciel. Le réalisateur veut que vous cassiez les stores et les barres. Vous pouvez vous mettre en boule, planer et même plonger tête la première mais en bas, ne ratez pas le point d'arrivée. Les mâts en bois sont très utiles et les ballons aussi, vous verrez !

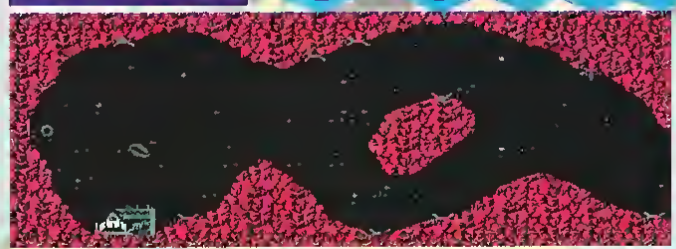
Spin et Slick, deux Dummies, aimeraient bien partir en vacances mais voilà, ils n'ont pas assez d'argent... Après quelques recherches, les voilà engagés ensemble pour une semaine de travail un peu particulière. Au programme, des cascades très spectaculaires et des avalanches de frissons. Vous pensez peut-être qu'ils sont fous ? Peut-être, oui, mais une chose est certaine, dans une semaine, ils seront en vacances et ils l'auront bien mérité !

AMUSANT ET VARIÉ !

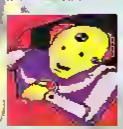
Le jeu étant divisé en cinq épreuves, on peut dire que vous jouez à cinq jeux différents, dans des graphismes totalement changeants, et ça c'est vraiment agréable et loin d'être monotone. En plus, les scénarios sont super drôles et la difficulté bien dosée. Vous réussirez facilement au premier niveau mais ensuite, progressivement, des nouveaux obstacles feront leur apparition. Notez que les parcours changent à chaque niveau. Cela devrait beaucoup vous plaire, au moins autant qu'à nous ici !

Cinquième jour. Le plus passionnant de vos boulots sera de guider une navette à travers l'espace. En mode 2 joueurs, vous partez au boulot chacun votre tour, et pas en même temps sur l'écran.

CRASH DUMMIES



Troisième jour. Pour ce travail, vous devez tester une piste de ski en vérifiant que les drapeaux sont bien plantés et en profiter pour dégager les bonhommes de neige.



UN MÉTIER DANGEREUX

Vous l'aurez compris, Spin et Slick sont en fait engagés dans des travaux acrobatiques particulièrement dangereux, et chacune des situations (5 niveaux) constituera un véritable challenge où vous devrez faire preuve d'astuce et de réflexes. Une fois la série passée, les épreuves recommencent, avec à chaque fois une difficulté supérieure.

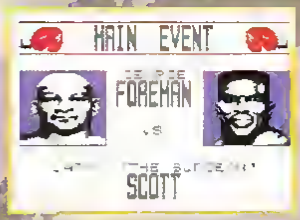
■ MASTER SYSTEM ■

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORD : NON
CONTINUES : OUI

82%

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING



Il est vrai que George Foreman n'est pas monté sur un ring depuis 10 ans mais pour lui, il n'y a pas de doutes, il peut remporter le titre de Champion du Monde des poids lourds. C'est ce qu'on peut appeler une pensée FORTE ; au moins aussi forte que lui... et qui risque de le mener tout droit vers la victoire ! C'est grâce à de telles pensées que son retour fut si fulgurant et imprévisible La toute première fois qu'il mit les gants, il fut battu par un mi-lourd.

Déjà, à cette époque, ses pensées étaient fortes puisqu'il continua à s'entraîner et devint l'un des meilleurs boxeurs. Faites l'expérience, ayez des pensées fortes, et croyez en votre victoire dans ce championnat du monde des poids lourds ou partout ailleurs.

Différent de Muhammad Ali !

C'est génial de voir son visage se dégrader au fil des coups et en plus, vous pouvez faire des super-coups de poings, contrairement à Muhammad Ali. Le fait de voir son boxeur de dos n'enlève rien au spectacle, au contraire, on a réellement l'impression de boxer ! C'est vrai qu'il n'y a pas de deplacements sur le ring, mais pour quoi faire ? C'est dingue comment vous pouvez esquiver et avec quelle rapidité vous bombardez l'adversaire ; les réflexes sont mis à rude épreuve ! En plus, le boxeur est representé dans une taille tout à fait satisfaisante. Tout cela donne un vraiment bon résultat, avec de beaux graphismes et une bonne animation, surtout lorsqu'on aime la boxe mais que l'on n'aime pas prendre des coups !

L'adversaire est un peu bonne ! C'est ce qu'il faut faire avec tous les boxeurs pour remporter les 4 ceintures du Championnat et remporter le titre de Champion du Monde !

Les statistiques après chaque round.

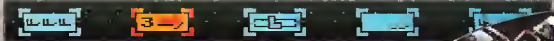
■ MEGADRIVE ■

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

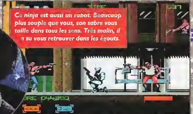
✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : Championnat
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : 1

89%



Attention, des hommes munis de lance-roquettes vont descendre de ce camion...



Ce ninja est aussi un robot. Beaucoup plus souple que vous, son sabre vous taille dans tous les sens. Très malin, il a su vous retrouver dans les égouts.

ROBOCOP III

Si vous avez vu le film, vous serez ravi(e) de posséder ce jeu, et pour ceux qui ne l'aurait pas encore vu, vous aurez une envie irrésistible d'aller au cinéma ! Tous les enfants adorent Robocop, pas vous ? Pardon, c'est juste, vous n'êtes plus un enfant... Alors sautez dans votre voiture sans perdre un instant et pied au plancher ! Votre ville est en danger, car menacée par l'OCP et des japonais qui ont fait venir leur Robocop national (un ninja) pour vous casser la figure et vous faire mordre la poussière... Parviendrez-vous à le réduire en miettes ? Oui ? Heureusement, car il n'est pas venu seul, ses jumeaux sont là... N'oubliez pas : protégez les enfants avant tout !

Ce monstre possède une arme aussi grosse que vous !

[illegible]

Regardez un peu ce qui vous attend dès que vous aurez mis le pied hors de votre voiture... Repérez les options pour récupérer de l'énergie et recharger votre arme.

Dans les quartiers de l'OCP, vous aurez à en découdre avec plusieurs ninjas qui tenteront de vous éliminer.

Voici le niveau 2. L'ascension de cet immeuble est tout simplement un cauchemar ! Les tireurs sortent de toutes les fenêtres et vous aurez beaucoup de mal à trouver l'angle parfait pour les descendre.

COMMENTAIRE

Bien souvent, on le sait, les licences de films ne constituent pas forcément les meilleurs titres. Une fois de plus avec Robocop III, cela se vérifie. Dans la pure tradition du Beat'Em Up, Robocop III s'inscrit dans une catégorie de jeu d'une qualité moyenne sur la 16 bits de Sega. Certes, les graphismes sont plutôt bons, mais l'animation de Robocop est très largement inférieure aux capacités de la machine. Même en considérant que Robocop n'est rien d'autre qu'une vulgaire boîte de conserve, une fluidité plus poussée, notamment au niveau de sa démarche, aurait été la bienvenue. Techniquement, cette production est donc loin d'être parfaite, et la jouabilité n'est également pas trop de mise ; assez rapidement, on en a marre de faire toujours la même chose. Côté musique, Robocop III n'est pas mauvais, mais ce n'est pas avec ce titre que l'on pourra sauter au plafond d'extase à chaque note. Un jeu moyen, même si les programmeurs ont essayé de faire preuve d'originalité en ajoutant quelques scènes de Shoot'Em Up.

■ MEGADRIVE ■

ROBOCOP III

SON

Les musiques sont bonnes, mais n'atteignent pas le summum de ce que peut faire la Megadrive

GRAPHISME

L'ambiance futuriste et malsaine de la ville de Détroit est très bien rendue

ANIMATION

L'animation de Robocop laisse à désirer

MANIABILITÉ

Meilleure que l'animation, la maniabilité n'est pas d'une haute précision

✦ ACTION ✦

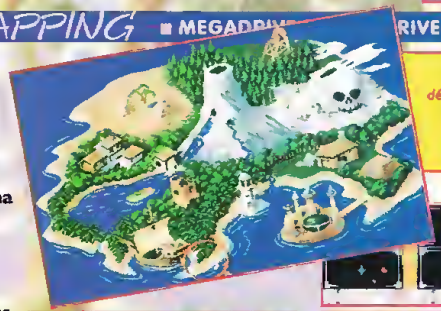
ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUS : OUI

+ Les graphismes sont sympathiques.
+ Le jeu est assez vaste.
- La difficulté est un peu rebutante.
- La maniabilité est une catastrophe.
- L'action n'est pas assez rapide

68%

PUGGSY

Teuf, teuf, teuf... Je vais demander ma route aux habitants de cette planète... Paf, gloup, crash, splash, c'est l'accident ! Malgré tous ses efforts, Puggsy, un petit homme orange venu de l'espace, a été obligé d'amerrir d'urgence et d'accoster sur une longue et belle plage de sable fin. Éloigné de plus de 50 années-lumière de sa planète, c'est un très mauvais jour pour lui ! Les habitants de cette île sont des chats ; ils pêchent le poisson au long des côtes, à l'aide de petites embarcations. Au moment de l'accident, deux d'entre eux se trouvaient sur la trajectoire de la navette... Effrayés, les habitants ont tout de suite alerté leur roi qui ordonna que l'on capture ce vaisseau spatial ! En possession de cette nouvelle technologie, le roi désire maintenant conquérir l'espace et devenir le roi incontesté de l'univers. Maintenant, Puggsy doit retrouver sa navette et pour cela, visiter toute l'île !



Voici la fameuse île avec 17 lieux à découvrir comportant 56 niveaux, plus 6 niveaux junior. Ces derniers ont été créés spécialement pour les plus jeunes... Merci !

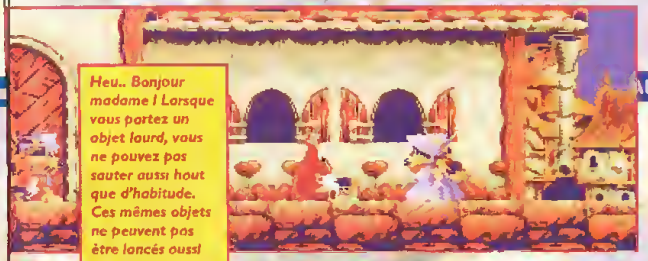
Trouvez une allumette, mettez-la à feu grâce au four à pâtisserie et enfin projetez-là de façon à allumer la bougie. Cherchez la sortie car elle peut être à droite, à gauche, en bas ou en haut et parfois, il y en a plusieurs...

Dans ce niveau junior, apprenez à utiliser les objets. Attrapez un ballon, gonflez-le et décollez !

Il sera possible de marcher, courir, sauter, d'attraper des objets, de les jeter et de les utiliser. Une clé pour ouvrir un coffre, un pistolet pour se défendre, un tabouret ou un tonneau pour monter plus haut... Remarquez que vous pourrez vous balader dans tous les niveaux, et revenir en arrière, pour rechercher un objet par exemple.

Quelques secondes avant l'accident... Même Kirk ou Spock n'auraient rien pu faire ! Puggsy sera aidé dans son aventure grâce à des passwords.

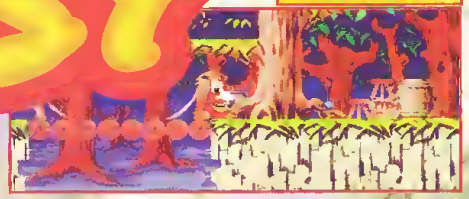
De temps en temps, vous rencontrerez des gardiens de ce type. Au total 6 ! Polly le pirate, l'empereur des vieilles sapes, le pharaon, Halitosis le dragon... Une technique différente à chaque fois pour les vaincre.



Heu.. Bonjour madame ! Lorsque vous portez un objet lourd, vous ne pouvez pas sauter aussi haut que d'habitude. Ces mêmes objets ne peuvent pas être lancés aussi loin que les autres plus légers. C'est comme dans la réalité !

Pour passer sans vous mouiller, montez sur les petits canards (vous flottez !) et faites un bond de l'autre côté.

Vous pouvez finir un niveau de différentes façons, les plus jeunes choisirant un tabouret pour accéder à une hauteur et les meilleurs utiliserant un pistolet. Vous voulez savoir comment ?



COMMENTAIRE

Mine de rien, Puggsy est un super jeu. Vaste et entraînant, il comporte de bonnes idées que l'on n'a pas l'habitude de rencontrer dans ce type de jeu. L'action y est haletante et croyez-moi, on n'a pas le temps de s'y ennuyer. Sur un plan technique, on trouvera des zooms de sprites guère habituels sur une machine telle que la Megadrive. L'animation des divers protagonistes est également tout à fait agréable et ces derniers répondent parfaitement aux ordres que vous pouvez leur transmettre par le biais du joypad. Sur le plan graphique, bien que peu coloré, Puggsy s'élève vers les hauteurs de ce que l'on peut faire sur cette machine. Riche à souhait, Puggsy n'est pas seulement un simple jeu de plates-formes, il faut également réfléchir un tantinet. Mais cette réflexion n'est jamais une "prise de tête", c'est sans doute pour cela que Puggsy est un bon titre avec lequel on passera de bonnes heures de plaisir.

■ MEGADRIVE ■

PUGGSY

SON

La bande sonore est assez entraînante, et les digitalisations sont superbes.

GRAPHISME

Sans être au top du top, ils se laissent regarder avec un plaisir non dissimulé.

ANIMATION

Le scrolling est beau, les déplacements des sprites également

MANIABILITÉ

Elle est impeccable, irréprochable bref elle fait plaisir à voir

✦ ACTION ✦

EDITEUR : PSYGNOSIS
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 62
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : OUI

- \+ Une forte originalité.
- \+ Une maniabilité exemplaire
- \+ Le 1er jeu pour tous les âges à la fois
- \+ Des zooms de sprites étonnants.
- \- Puggsy aurait pu être plus animé.

88%

International RUGBY

Le rugby nous vient de Grande-Bretagne où il a été créé en 1823. Le meilleur, c'est que ce sont des collégiens qui l'ont inventé ! Vous aimeriez inventer quoi, vous ?... Un peu comme les joueurs de hockey, les rugbymen ont la réputation de cogner fort, d'avoir une pêche d'enfer, et d'écraser tout sur leur passage. La balle collée au bras, ils se déploient comme une gigantesque vague, emportant avec eux les T-shirts de leurs adversaires, et les laissant pour morts derrière eux ! Parfois même, l'herbe ne repousse plus après leur passage ! C'est vraiment impressionnant... Les spectateurs hurlent à en perdre leurs dents tant c'est beau. Car c'est avant tout un beau sport, qui mérite d'avoir une place sur notre Megadrive et dans notre cœur. Révisez la fascinante histoire du rugby et votre plaisir n'en sera que plus intense. Pour vous mettre en appétit, voici le jeu...

A: Choisissez l'une des 16 équipes.
B: Formez votre équipe en fonction des caractéristiques des joueurs.
C: Pour jouer un match simple.
D: Prenez connaissance des équipes que vous rencontrerez, du lieu et de la date des matchs, et suivez l'évolution du Championnat du monde ou bien du Tournoi des cinq nations.
E: Les options : Match contre l'ordinateur ou contre un ami, force du vent (4 vitesses), durée d'une rencontre, choix du Championnat du monde ou du Tournoi des cinq nations...
F: Choisissez le côté pour débuter le [illegible] !

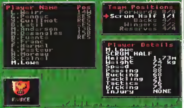
Vous dirigez le joueur marqué par la flèche, mais pouvez aussi déplacer la flèche sur un autre joueur s'il se trouve plus près du ballon. Lorsque vous courez vers la droite, vous pouvez faire une passe dans le dos en passant à gauche. Ainsi, votre partenaire prend les adversaires à contre-pied !

Super, une mêlée !

Pour remettre la balle en jeu, choisissez la force et la direction. À moins d'une maladresse, vous devez récupérer le ballon. Si la balle tombe à terre, vous pouvez la pousser avec le pied devant et essayer de l'attraper le premier. La forme du ballon ne facilite rien, il rebondit dans tous les sens !

COMMENTAIRE

Autant le dire tout de suite, le seul et unique jeu de rugby disponible sur Megadrive est une grande réussite. C'est d'ailleurs tellement bien, surtout à deux joueurs, qu'il n'est pas loin d'être le meilleur jeu de sport collectif sur ce support. En tout cas, ça change des sempiternels jeux de basket et autres jeux de foot. Avec de très nombreuses options, le dépaysement est total. Pas besoin de connaître les règles pour bien jouer : la prise en main est très rapide, les animations et la jouabilité étant sans aucun doute les points forts de la cartouche. S'il vous venait à l'esprit de changer de sport sur votre console, je ne vois que celui-ci, tant il est bien réalisé. Avec Super Monaco GP, c'est peut-être la représentation la plus fidèle qui soit dans son domaine. À conseiller aux amoureux du ballon ovale, et à tous les autres bien sûr !



Formez une équipe d'enfer ! Étudiez les performances de chacun (vitesse, passe, force de frappe, technique...) et donnez-leur une place dans l'équipe. Tenez compte de leur place habituelle, de leurs poids et taille... L'équipe est composée de 15 joueurs, 8 avants, 4 arrières, 2 ailiers et un demi de mêlée. En plus, vous avez 4 joueurs en réserve car —c'est certain— il y aura des blessés !

Tout en courant, vous pouvez décider de frapper le ballon au pied et choisir la direction à l'aide de la petite flèche blanche. Vous pouvez annuler cette décision, pour préférer continuer courir ou passer la balle à un partenaire. Si vous lancez la balle derrière vos poteaux, il y aura une mêlée à 5 mètres de votre ligne de but !

Pendant la mi-temps, vous regardez les statistiques ! C'est toujours très intéressant... De retour sur le terrain, un nouveau coup d'envoi est donné. Attention, plus vous tirez fort et plus il est difficile d'envoyer le ballon tout droit !

En haut à droite, vous voyez le temps écoulé. À gauche, vous avez une vision du terrain complet, que vous pouvez désactiver à souhait. Les joueurs peuvent courir le ballon à la main, faire des passes à droite ou à gauche si le destinataire de la balle est derrière eux, tirer et plaquer... Tout comme en vrai !

Lorsque vous vous sentez en danger, vous pouvez aplatir dans votre en-but pour ensuite dégager votre camp. Lorsque vous attaquez, soit vous lancez le ballon entre les deux poteaux et au-dessus de la barre (drop), soit vous aplatissez derrière pour marquer des points (essai). Dans ce dernier cas, vous avez ensuite un tir à effectuer pour essayer d'augmenter votre score (transformation de l'essai).

■ MEGADRIVE ■

International RUGBY

SON

Le public est constemment présent dans le stade !

GRAPHISME

C'est loin d'être génial, mais ils restent fins

ANIMATION

Elle est vraiment de bonne facture, et très fluide de surcroît

MANIABILITÉ

Pas de problème pour accomplir les coups désirés

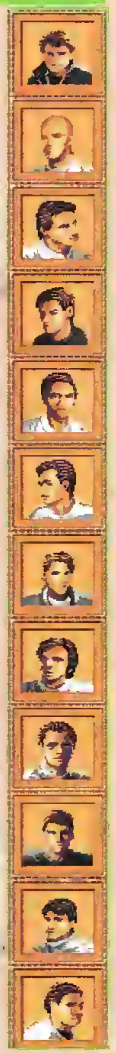
✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : DOMARK
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NBRE DE NIVEAUX : 16 Équipes
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : INFINIS

- \+ Une excellente "jouabilité".
- \+ Le mode 2 joueurs.
- \+ Des tonnes d'options.
- \+ Beaucoup d'équipes.
- \- Des graphismes moyens.

88%

Tous les joueurs sont là ! Mais où sont passées les filles ?

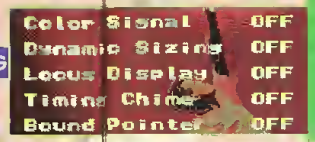


C'est dans un quartier de la banlieue sud-ouest de Londres, appelé Wimbledon, qu'a été créé en 1877 le Championnat international de tennis du même nom. Cette épreuve se déroule sur un gazon coupé très court, pour ne pas y perdre les balles, pardi ! Les joueurs semblent apprécier plus que tout ce tournoi, peut-être grâce à cette sympathique couleur verte qui doit leur donner l'espérance d'une victoire. En fait, c'est surtout pour des raisons de confort et d'hygiène... Eh oui, le gazon est une surface où il fait bon courir et en plus, c'est de très loin moins salissant que la terre battue ! Qu'en pensez-vous ? C'est vraiment agréable de pouvoir jouer au tennis et de se faire plaisir en réalisant de superbes coups ! Parfois, les terrains ne sont pas libres, il n'y a personne pour jouer, le temps est mauvais ou encore vous n'êtes pas très bon joueur... Réjouissez-vous et jouez au tennis chez vous, dans votre chambre, devant un public excité ! Que demander de plus ?

Ne croyez surtout pas qu'il y ait autant de joueurs en même temps sur le terrain ; c'est une démonstration de quelques coups et déplacements ! Rassurez-vous, dans le jeu, tous les coups sont là : lobs, amortis, reprises de volée, smashes...

Le tableau d'affichage comme à la télé !

Douze joueurs au total. Leur habilité est décrite dans les six points suivants : puissance du service, niveau de technique, puissance pour le coup droit et le revers, et jeu de jambes. En mode deux joueurs, l'écran ne se divise pas en deux.



Des options amusantes et pratiques pour bien prendre en main votre raquette !

A: la balle change de couleur lorsque vous devez la frapper

B: la taille de la balle change suivant sa hauteur

C: la trajectoire de la balle apparaît

D: un signal sonore vous indique de frapper la balle

E: l'endroit où la balle va rebondir est indiqué par un point jaune

Le court est très animé grâce aux gestes de l'arbitre et des juges de ligne. Parfois la balle peut effleurer le filet et passer tout de même de l'autre côté !

WIMBLEDON 2

Voici les trois terrains disponibles. En haut, c'est du gazon, le rebond est bas et la vitesse de balle rapide. Au centre, c'est une surface dure, le rebond est haut et la vitesse moyenne. En bas, c'est de la terre battue, le rebond est haut et la vitesse lente.

Voici l'exemple d'une option d'effet de balle. Les matchs se déroulent en 1, 3 ou 5 sets suivant votre choix.

Si vous restez juste en face de la balle, vous la recevez en pleine figure ! Ho ho ! Lorsque vous montez au filet et que l'adversaire tente un lob, placez-vous en dessous de l'ombre de la balle et sautez en l'air pour smasher dans la direction choisie. Le service-volée est très spectaculaire aussi !

COMMENTAIRE

Vous allez peut-être m'en vouloir, mais vous savez ce que c'est, les jeux arrivent à une vitesse incroyable, et la vérité d'un jour n'est plus forcément celle du lendemain. Exemple : lorsque je vous disais le mois dernier (dans la Preview mais aussi dans le test de ce numéro) que Davis Cup était largement le meilleur jeu de tennis de la Megadrive, je le pensais, tout simplement parce que rien de terrible n'avait été fait auparavant dans ce domaine. Eh bien, maintenant, je dois réviser complètement mon jugement, parce que Wimbledon est arrivé ! Et c'est désormais ce tennis-là et pas un autre qu'il faudra suivre de très près. Certes, les digits sonores de Davis Cup sont largement mieux réalisées, mais le but d'un jeu est de captiver l'attention d'un joueur, faisant en sorte qu'il y joue en toute sérénité un bon bout de temps, sans se prendre la tête pendant des siècles. C'est ce que procure Wimbledon. Les coups sont hyper réalistes, le mode entraînement très original, et la difficulté bien dosée. On peut même y jouer jusqu'à 4 à la fois grâce au quadrupleur que Sega va bientôt distribuer ! Pour moi, voilà le meilleur jeu de tennis sur Megadrive !

■ MEGADRIVE ■

WIMBLEDON 2

SON

Des bruitages très sympas et des digits assez réussies également

GRAPHISME

Ils sont sobres, mais garantissent une bonne "lisibilité" de l'écran

ANIMATION

Elle est excellente aussi bien pour les sprites des joueurs que pour celle de la balle.

MANIABILITÉ

Elle est aussi très bonne, avec un temps d'adaptation très court

✦ SPORT ✦

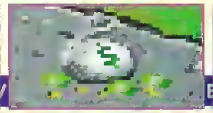
ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 1 Tournoi
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : DUI
CONTINUES : INFINIS

- + Une animation sublime.
- + Une maniabilité excellente
- + De 1 à 4 joueurs
- + Les sons
- + Le meilleur tennis sur MD !

92%

General CHAOS

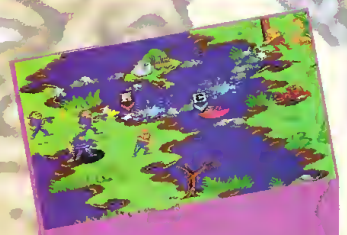
Le camp !



Comment se passe votre service militaire ? Normalement, vous n'auriez pas dû atterrir dans ce groupe de commando mais vous savez, parfois, l'informatique... Une chose est certaine, vous vous souviendrez toujours de votre premier combat ! Vous marchiez dans les marécages depuis déjà plusieurs heures et vos pieds avaient doublé de taille... Les uns derrière les autres, espacés d'une quinzaine de mètres, vous ne pensiez pas rencontrer une patrouille en un tel endroit. Et pourtant... Cinq détraqués de la gâchette se sont présentés à vous, les armes à la main ! Pas de round d'observation, et un vacarme infernal commença. Effrayé, vous avez plongé dans la vase, ne laissant dépasser que votre tête. Pendant ce temps, vos compagnons livraient une colossale bataille qu'ils remportèrent finalement. Pourront-ils compter sur vous en cas de nouvel accrochage ? La question reste entière...

Les squelettes sont la preuve de la violence des combats ! Le tireur à la mitraillette envoie des rafales dans un large rayon tout autour de lui. La portée est de 40 mètres. Le grenadier lance des grenades par-dessus les obstacles et peut atteindre une cible à 50 mètres. Le lance-flammes projette le feu jusqu'à 5 mètres. Le dynamiteur lance à 10 mètres. Le lanceur de roquettes détruit tout sur une ligne de 150 mètres.

Lorsque vous donnez l'ordre, tous vos hommes tirent en même temps. Le train est détruit ; dommage, il fallait le protéger... Vous déplacez vos guerriers librement pour encercler l'ennemi. Le rond noir indique l'homme actuellement sélectionné pour être déplacé.



Contre un ami, déplacez vos joueurs en choisissant l'endroit à l'aide de votre flèche. En passant sur un blessé, vous appelez le médecin.

Lorsque vous rencontrez un ennemi d'un peu trop près, tous s'arrêtent de tirer pour regarder votre "close-combat" individuel. Vous pouvez donner des coups de pieds et des coups de poings, ou faire un blocage. Parfois, celui en difficulté sort une arme pour gagner ! Ensuite le combat aux armes reprend...

Voici la carte générale. L'étoile représente le QG et c'est au point 'A' qu'a lieu votre premier accrochage. Lorsque vous remportez une bataille, vous choisissez le terrain de la prochaine action parmi ceux qui vous sont proposés. L'objectif final est d'investir le QG ennemi.

Vous pouvez appeler un médecin pour soigner un blessé sur place ou l'emporter vers l'antenne chirurgicale.

Dans ce genre de combat, tout bon soldat est aussi un pillard en puissance ! Alors ramassez tout ce que vous pourrez...

Les champs de bataille sont nombreux et très différents. Utilisez les protections que vous offre la nature (rochers, rivière, arbres...) ainsi que celles érigées par l'homme (sacs de sable, barbeles...)

Il y a un camp rouge et un camp bleu. L'ordinateur sélectionne secrètement son équipe de choc parmi un fichier comme celui-ci. Les armes de chaque équipe changent après chaque bataille ! Contre un ami, essayez de l'empêcher de regarder votre sélection !

COMMENTAIRE

Avec Général Chaos, un nouveau type de jeu nous arrive sur la Megadrive ! Ceux qui auraient cooou sur micro "North and South" verront sans aucun doute d'un bon œil la venue de cette nouvelle cartouche. Avant tout, donc, c'est l'originalité qui prime. Faire ce genre de jeu était risqué, mais il faut bien dire qu'avec Electrooic Arts, on peut s'attendre à toutes les prouesses. Les nombreuses combinaisons de combat sont vraiment les bienvenues, et confèrent une boooe durée de vie au soft. Surtout quaod on sait que 3 campagoes, subdivisées en 15 batailles chacuoe, sont la "moelle" du produit. Vous voyez, il y a de quoi faire ! L'ambiaoce sonore est également une graode réussite ; chaque arme a un son propre ! Et même si parfois le jeu peut sembler uo tantiaet bourrin, la stratégie est également présente. Donner des ordres à chacun de ses hommes doit se faire en un temps record, et c'est ce qui fait son charme. Si vous voulez vraiment vous amuser comme des fous à la guéguerre, n'hésitez surtout pas à vous procurer ce jeu, il est démentiel !

■ MEGADRIVE ■

General CHAOS

SON

Les bruitages sont irréprochables, on s'y croirait !

GRAPHISME

Des personnages bien dessinés dans des décors variés et nombreux.

ANIMATION

Parfois, elle est suspecte En général, cela ne pose pas de problème.

MANIABILITÉ

Quelques petites imperfections, mais dans l'ensemble, tout baigne !

ACTION

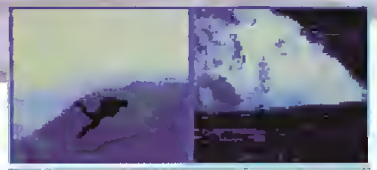
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : INFINIS

\+ L'originalité
\+ Les bruitages
\+ Le jeu à deux.
\+ Le mode "training".
\- Un peu répétitif

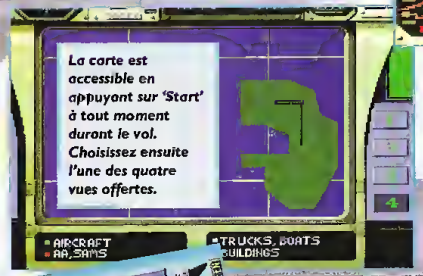
93%

MIG 29

Vous vouliez aller jusqu'au bout de votre rêve... C'était d'ailleurs affiché lorsqu'on entrait dans votre chambre d'enfant où l'on pouvait admirer de nombreuses maquettes d'avions, mais aussi lorsque vous abordiez le sujet et que vous en parliez avec tant de conviction et d'émotion. Durant votre service militaire, vos supérieurs l'avaient eux aussi remarqué ; une fantastique aventure commença alors et vous êtes parvenu, poussé par votre énergie, à devenir un excellent pilote de chasse. Aujourd'hui, aux commandes d'un MIG 29, vous êtes appelé à intervenir dans les situations les plus délicates et les plus dangereuses... Mais maintenant que votre rêve est réalisé, vous devez encore vous surpasser pour aller au-delà de tout ce que vous aviez imaginé et pour qu'il dure le plus longtemps possible...



Lorsque vous vous éjectez, que vous heurtez le relief ou que l'ennemi vous descend..., de superbes animations digitalisées apparaissent alors !

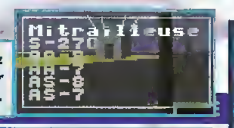


La carte est accessible en appuyant sur 'Start' à tout moment durant le vol. Choisissez ensuite l'une des quatre vues offertes.

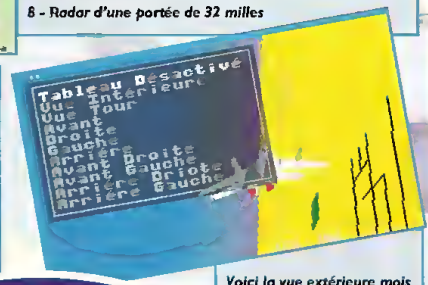
Vous disposez de six armes. Les chiffres indiqués à droite indiquent la quantité embarquée. Modifiez-les selon vos besoins.

Outre le mode entraînement, vous pouvez exécuter cinq missions. 10.000 points seront nécessaires pour accéder à la seconde, 30.000 points pour la troisième et ainsi de suite. Explosez les plates-formes pétrolières, détruisez l'artillerie au sol, zigzaguez entre les montagnes, prenez en chasse les chasseurs ennemis... Heureusement qu'il est possible d'entrer un password !

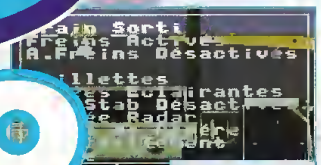
En appuyant sur le bouton 'B', vous pouvez sélectionner l'arme que vous allez utiliser selon l'objectif ainsi que son éloignement.

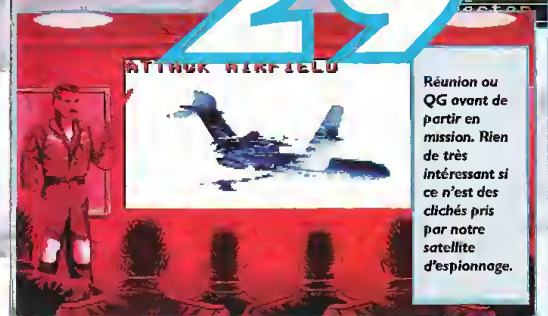


Avant de partir en mission réelle, profitez du simulateur pour vous entraîner sans risquer de vous crasher. La manette est dessinée et les boutons s'illuminent lorsqu'il faut appuyer dessus. Voyons certains éléments du tableau de bord :
1 - Vitesse
2 - Altitude
3 - Un avion est dans votre viseur
4 - Votre missile a une portée de 8 milles et l'avion se trouve à 5 milles, vous pouvez donc tirer !
5 - Votre score
6 - Puissance des moteurs
7 - Niveau de carburant
8 - Radar d'une portée de 32 milles



Voici la vue extérieure mais vous constatez que beaucoup d'autres sont disponibles. Ceci est très utile pour repérer un ennemi dans vos six heures par exemple, ou encore avoir une vision plus large.





Réunion ou QG avant de partir en mission. Rien de très intéressant si ce n'est des clichés pris par notre satellite d'espionnage.

Avec le bouton 'C', vous obtenez cet écran de : train d'atterrissage, freins, volets, portée du radar, opérez un ravitaillement en vol, consultez la carte, brouillez le tir d'un missile... Autant d'options qui vous plongent complètement dans l'ambiance du combat !

COMMENTAIRE

Depuis F22 Interceptor, on n'avait pas eu de simulateur de vol sur notre belle Megadrive. Mig 29 et Domark prennent donc la relève d'Electronic Arts, et on peut dire que c'est une réussite. Bien que l'on ne trouve pas de demande exceptionnelle quant à ce type de jeu, on peut en tout cas en devenir un adepte, surtout lorsque ledit jeu est aussi bon. Bien sûr, il faut aimer rester dans les airs un laps de temps assez long, sans rien faire, pour arriver à destination et accomplir une mission précise. C'est certainement rebutant pour beaucoup, mais le fait est qu'il faut contenter tous les goûts. Avec des missions difficiles et variées, la durée de vie semble assurée. Quant au reste, on ne peut lui reprocher grand-chose. Le maniement de l'avion est bon, il existe de très nombreuses vues différentes, dont celle du missile, et les petites animations filmées qui ponctuent vos missions sont superbes. Si vous voulez vous essayer au simulateur, pas de problème, vous pouvez y aller !

■ MEGADRIVE ■

MIG 29

SON

C'est le minimum : le son monocorde de l'avion.

GRAPHISME

De la belle 3D signée Domark, et des films superbement digitalisés !

ANIMATION

Ce n'est pas le pied total, mais c'est loin d'être mauvais.

MANIABILITÉ

C'est dans une bonne moyenne

✦ SIMULATEUR DE VOL ✦

ÉDITEUR : DOMARK
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NBRE DE NIVEAUX : 5 MISSIONS
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

\+ Le meilleur simulateur sur MD
\+ Le maniement des mecs
\+ Les digits filmées
\+ Le réalisme.
\- Il faut aimer le genre

84%

Bart's NIGHTMARE

Tous ces devoirs à faire pour demain, c'est trop, il me faudrait deux fois plus de doigts pour finir ce soir !... Bart travaille depuis plusieurs heures, let c'est avec ses dernières forces qu'il gribouille sur sa feuille. Les paupières plus que lourdes, la main presque paralysée d'avoir écrit des kilomètres de mots, son squelette n'arrive même plus à le supporter et tout naturellement, il s'endort... Assis sur sa chaise, la tête écrasée sur son classeur, il rêve paisiblement et imagine déjà la bonne note de demain... lorsque tout à coup, balayées par son ventilateur, toutes ses copies passent par la fenêtre ! Non, je n'y crois pas, après toutes ces heures d'effort et pour une fois que je faisais mes devoirs ! Désespéré, lui aussi emprunte le chemin de la fenêtre d'où il fait une chute vertigineuse... Le cauchemar ne fait que commencer ! Quand se réveillera-t-il ?

(Accès par la porte orange) Avancez en sautant sur les pierres, à droite, à gauche ou devant, et ne vous laissez pas attraper par les diables. Attention, c'est l'enfer, alors ne succombez pas aux flammes.

Vous aurez pu décrocher une meilleure note en retrouvant l'original !

Votre devoir ne semble pas terminé, dommage !

Bart peut cracher des boules de feu et envoyer des lasers avec les yeux dans tous les sens, pour détruire les hélicoptères, les avions, les chars et les trains.

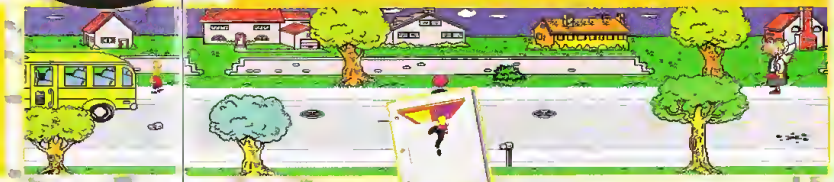
Huit pages manquent à l'appel ! Retrouvez-les...

(Accès par la porte jaune) Attrapez, vous aussi, une massue et utilisez-la pour aplatir chat ou souris ! Attention, après la massue, vous serez attaqué au bazooka, au lance-flammes ou encore par des aspirateurs, des ampoules électriques !... En haut, vous voyez votre énergie ainsi que vos vies. Avancez vers la droite au fur et à mesure que vous nettoyez une salle puis montez à l'étage... Abandonnez votre marteau au profit d'un lance-débouches WC ou d'une tout autre arme si vous le désirez !

(Accès par la porte violette) Nagez le mieux possible pour harponner les monstres et leur injecter de l'air pour les faire exploser. Vous pouvez nager dans tous les sens !

Pas très agréable de tomber d'une fenêtre !

Le cauchemar commence ici... Vous pouvez cracher, faire des boules de gomme avec la bouche et sauter. Un monde truffé de dangers... Évitez le bus en traversant la route, évitez les plaques d'égout, les boîtes aux lettres, les ballons, les saxophones, les fées qui vous transforment en vilain crapaud... Mais surtout, fuyez les baisers baveux des vieilles dames sauf si vous êtes en crapaud. Vous pouvez aussi voler le T-shirt des passants ! Regardez bien au sol et courez attraper vos feuilles !



COMMENTAIRE

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Bart n'a jamais fini de nous étonner. Avec ses cauchemars rocambolesques, une fois de plus, il lui en arrive des vertes et des pas mûres. Techniquement parlant, Bart's Nightmare est assez surprenant. Les graphismes, très largement inspirés par le dessin animé "Les Simpson's", donnent à l'ensemble du jeu une excellente ambiance. L'alteroance entre les scènes réelles et les rêves apporte également un certain dynamisme que peu de jeux peuvent se vanter d'avoir. Malheureusement, tout dans ce tableau n'est pas rose et les quelques imperfections, comme par exemple un manque de maniabilité de la vedette, découragent à la longue le joueur. Parti d'un très bon principe, il est donc juste regrettable que tout dans Bart's Nightmare ne soit pas parfait. Mais ce titre reste tout de même un jeu bien sympathique

■ MEGADRIVE ■

Bart's NIGHTMARE

SON

La bande son colle bien au scénario.

GRAPHISME

Tout à fait dans le style du dessin animé.

ANIMATION

Ce n'est pas la démence totale, mais elle est plutôt agréable à zyeuter.

MANIABILITÉ

Qu'il est dommage que Bart ne se dirige pas toujours au doigt et à l'œil !

✦ PLATES-FORMES ✦

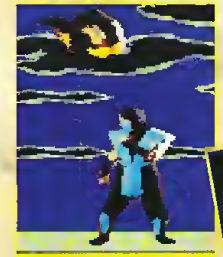
ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORD : NON
CONTINUES : OUI
CONTINUES : INFINIS

\+ De très bonnes idées
\+ Des tableaux complètement délirants
\+ Des graphismes bien adaptés
\+ On aime les Simpson's !
\- Pas toujours maniable

82%

Vous pratiquez peut-être un art martial ? Demandez donc à votre maître de vous raconter l'histoire du légendaire tournoi Shaolin... Mais ce récit n'étant pas connu de tous, tant il est ancien, nous allons tout de même vous en raconter l'histoire... Il y a bien longtemps, les meilleurs guerriers de toutes les disciplines martiales participaient à ce tournoi pour l'honneur et la gloire. C'était à cette occasion que les très grands maîtres déployaient leurs toutes dernières techniques et c'est pour cette raison que les combats étaient magnifiques ! Malheureusement, cette compétition est actuellement corrompue par le maléfique Shang Tsung, un démon qui ne vole pas seulement la victoire, mais aussi l'âme de tous les combattants. Peut-être pourriez-vous permettre à ce tournoi de retrouver son vrai sens en y participant ? Nous sommes fiers que vous acceptiez !

Au début, vous avez six crédits et vous pouvez choisir la difficulté (facile, normal, difficile). Il faudra aussi sélectionner l'un des six guerriers. Notez que lorsque vous jouez contre un ami, vous pouvez prendre le même combattant ! Ces guerriers ont tous des coups communs comme les coups de pied, coups de poing, projection... mais chacun les réalise d'une façon différente suivant le style d'art auquel il appartient. Par contre, chacun possède plusieurs coups spéciaux et aussi un coup mortel ! À vous de les découvrir en jouant mais pour vous aider un peu, en voici quelques-uns.



Saut au-dessus de l'adversaire.

Super, j'ai gagné !

COMMENTAIRE

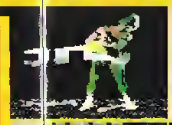
Il était peut-être un peu prétentieux de vouloir convertir Mortal Kombat sur Master System en profitant de la phénoménale renommée du jeu. Évidemment, la console 8 bits de Sega ne dispose pas des atouts techniques nécessaires pour reproduire la souplesse des animations de la borne d'arcade. Les développeurs d'Acclaim ne s'en sont pourtant pas trop mal sortis, mais l'on n'a pas l'impression qu'ils ont pu repousser les limites de la machine comme cela avait été le cas, par exemple, avec Prince Of Persia de Domark. Les puristes noteront l'absence de certaines "fatalités". Quelques-uns de ces coups permettant d'achever un adversaire ont disparu, par manque de place ou ayant été jugés trop violents. Si vous tenez absolument à jouer avec un beau Mortal Kombat sur votre console, il sera quand même préférable de passer sur Megadrive, sur laquelle le jeu est réellement enthousiasmant.

Les épreuves se déroulent dans deux lieux différents !

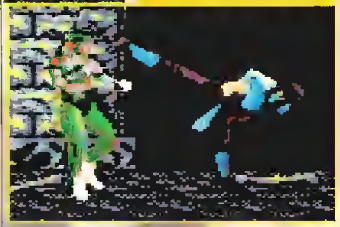
Un coup de poing remontant, renversant !

En garde !

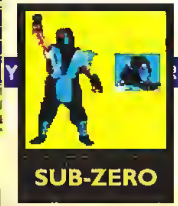
Vous avez gagné le combat ! Si vous êtes rapide, le bonus temps est plus important et si vous n'avez pas été trop atteint aussi !

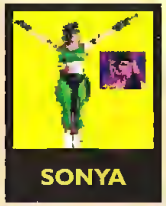


Coup de pied au visage.



Votre score augmente suivant la technique que vous effectuez. Ici, vous voyez votre barre d'énergie, votre score et, au centre, le temps qu'il vous reste avant la fin de la manche.





■ MASTER SYSTEM ■

MORTAL KOMBAT

SON

Pas de quoi mettre le volume à fond

GRAPHISME

Les sprites sont fidèles au jeu original

ANIMATION

Un peu trop saccadée. Les mouvements s'enchaînent mal

MANIABILITÉ

Certains coups spéciaux sont très durs à réaliser.

✦ BASTON ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 11
NOMBRE DE JOUEURS : 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- \+ La fidelité à la borne d'arcade
- \+ Enfin un vrai jeu de combat sur M S
- \+ Option deux joueurs
- \- Absence de sang pendant la baston
- \- Certaines "fatalités" en moins

71%

Le coup de la corde à linge !...

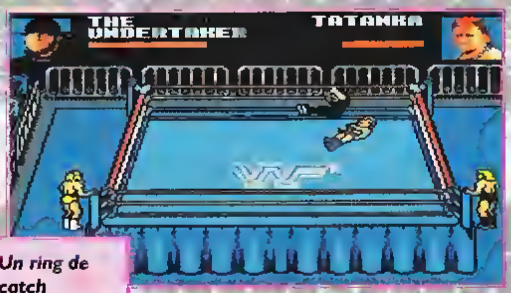
STEEL CAGE

DES COUPS ET DES HOMMES...

Mon premier bon point, c'est le nombre de personnages (10, tout de même, avec les vraies stars de la WWF !), mon second, c'est le nombre de coups différents, et mon tout (la timbale, quoi !), c'est sa maniabilité. En effet, sur le ring ou dans les airs, c'est tout à fait spectaculaire, les coups s'enchaînent bien et sont faciles à exécuter. C'est aussi original, car les combats peuvent se dérouler dans une cage. Au point de vue options, vous choisissez évidemment votre catcheur, vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur, faire équipe avec un ami contre la machine ou encore combattre contre un ami ; vous pouvez aussi choisir un ring normal ou bien une cage en acier, et participer au Championnat individuellement ou par équipe. Pour le championnat, vous devrez vaincre les 9 autres catcheurs ou les 4 autres équipes pour devenir CHAMPION ! Dans ce jeu sympa, on peut simplement regretter que les sprites ne soient pas un tout petit peu plus gros mais l'ensemble est plutôt bon, et jouer à deux vous procurera de fortes sensations !

Trois secondes au sol et le match est perdu...
Le plus fort a l'initiative d'effectuer une prise. L'autre peut uniquement secouer le bouton 1 pour tenter de reprendre l'initiative.

"Le Présentateur : "Mesdames et Messieurs, bonjour et bienvenue ! Ouvrez bien vos yeux et n'en perdez pas une miette, car ce que vous allez voir aujourd'hui est unique. Les 10 plus formidables catcheurs, des super stars, ont accepté de venir rien que pour vous. Oui, vous pouvez les acclamer... Regardez, comme ils sont beaux et forts... Madame, s'il vous plaît, ne les touchez pas... Ce sont les meilleurs, et personne ne pourra dire le contraire."



Un ring de catch ordinaire. Surveillez votre barre d'énergie afin de pouvoir appeler votre équipier à temps.

Vous : "Moi, je suis plus fort !"
Le Présentateur : "Monsieur doit certainement plaisanter, ha ha ha, vous pensez pouvoir les vaincre, ha ha ha !"
Vous : "Laissez-moi les affronter, à moins qu'ils n'aient peur ?"... Tout le public est en effervescence et pense que cela fait partie du spectacle. Maintenant que vous avez défié ces catcheurs, que comptez-vous faire ? Rester assis et rater la chance de devenir très connu ? Alors, levez-vous !

■ MASTER SYSTEM ■

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : Championnat
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

78%

En Amérique, à peine avez-vous fait un pas dans la rue que les punks vous attaquent sans scrupule, aucun !

DOUBLE DRAGON III

Billy Lee et son frère jumeau Jimmy sont aujourd'hui de retour, après deux ans d'absence grâce auxquels ils sont devenus les meilleurs des valeureux guerriers du Double Dragon ! Dès leur arrivée au pays, ils apprennent par une veille femme qu'un mystérieux sorcier est sur la trace d'étranges pierres, pouvant être utilisées à des fins maléfiques, et il n'est pas question de lui laisser mettre la main dessus !...

Le Japon vous réserve d'agréables surprises, telles ces piques jaillissant des tapisseries ou du plancher !

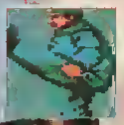
UN PÉRIPLE PLANÉTAIRE ET VIOLENT !

À la recherche de ces fameuses pierres, et guidé par la diseuse de bonne aventure, vous visiterez 5 pays : Amérique, Chine, Japon, Italie et Egypte. Vous pouvez jouer seul ou avec un ami, choisir vos guerriers et débuter votre aventure avec plus ou moins d'argent suivant l'option choisie. Au cours de vos missions, vous aurez évidemment à rencontrer moult ennemis variés, des samourais du Japon aux experts chinois en arts martiaux en passant par des punks new-yorkais ou des archers romains aux flèches empoisonnées, et vous pourrez vous procurer de nouvelles armes selon les situations. Outre les techniques de base, vous pouvez exécuter des coups de connaissance moyenne (coup de tête en courant, coup de pied ouragan) et même des techniques supérieures si vous les achetez dans les magasins (coup de tête à un bras, coup de cheville avec appui sur les mains, immobilisation de la tête avec une clé de bras.

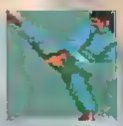
En Italie, dans une ancienne cité romaine.

UNE GROSSE DÉCEPTION

Je n'irai pas jusqu'à dire qu'on en a marre de voir Double Dragon ou des jeux du même calibre sur Megadrive (Streets Of Rage, Battletoads, etc.), mais presque. D'autant que ce nouveau "boum prends ça dans la tronche" n'a réellement rien de bien passionnant pour nous tenir en haleine pendant de longs moments. Graphiquement, "DD III" tient encore la route, c'est pas Byzance mais les dessins et les décors de fond sont corrects. Si on cause musique, là encore, il tient la route mais dès que l'on parle d'animation, c'est la débâcle. Elles sont saccadées et semblent sortir tout droit d'une machine de faible capacité, c'est du gâchis. De plus, le nombre de coups pour étaler les adversaires est également trop faible, bref on se prend la tête plus qu'autre chose lorsque l'on joue à DD III. Mieux vaudra l'éviter.



C'est en Chine que vous trouverez la première pierre.



■ MEGADRIVE ■

SON	GRAPHISME	ANIMATION	MANIABILITÉ

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 8MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORD : NON
CONTINUES : OUI

69%

Défiez les plus impressionnantes voitures de course et les plus doués des pilotes, sur Benetton, Ferrari, Ligier, Lotus, Mc Laren, Tyrell et Williams. Passez les vitesses avec hargne, écrasez l'accélérateur à donf et roulez jusqu'à l'usure complète de vos pneus. En sixième, dépassez dangereusement les attardés en plein virage pour voler vers la victoire. Faites un arrêt record dans les stands pour changer les pneus et repartez comme une fusée au nez de vos poursuivants. Vibrez au rythme de votre moteur sur les plus fabuleux circuits du monde ! Des sensations inconnues jusqu'à ce jour risquent d'envahir tout votre corps et vous faire perdre la tête tant la vitesse est spectaculaire et les sorties de route délirantes. Mais serez-vous capable de contrôler une telle machine ? N'allez-vous pas vous écraser lamentablement sur un arbre ? C'est un gars courageux qu'il nous faut ! En êtes-vous un ?

C'est votre voiture !

VOUS, sur la plus haute marche !

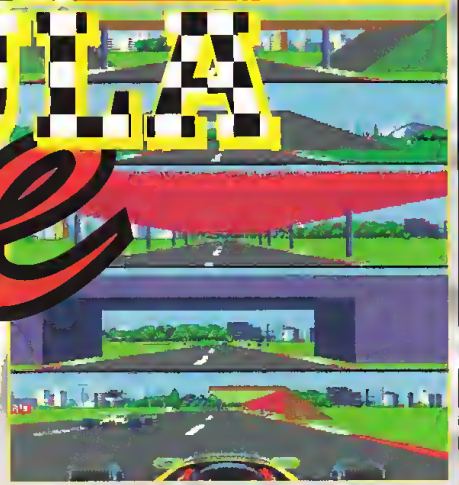
Voici quelques tunnels. Certains sont très longs... Pas question de frôler les murs. Vous les entendez siffler, et les poteaux "fusent" sur votre passage ! Vous entendez même les voitures des autres concurrents. Tout en bas, vous avez les stands. Non, pas de ravitaillement en essence car les qualifications et les courses sont de 6 tours. Par contre, vous devrez changer les pneus. Un message vous indiquera de le faire au plus vite...

FORMULA one

En mode arcade, vous jouez seul. L'objectif est de dépasser un minimum de concurrents afin d'être qualifié, et pour commencer, c'est 6. Lorsque vous entrez dans les stands, vous pouvez modifier les pneus, l'aileron ainsi que les vitesses. Comme pour tous les modes de jeu, vous sélectionnez soit une voiture atmosphérique soit une turbo.

Réglez la voiture à votre goût en choisissant l'angle de l'aileron arrière, le type de boîte de vitesses (manuelle ou automatique) et de pneus (durs, moyens, tendres). Votre vitesse de pointe et votre adhérence en dépendent ! Avec des pneus tendres, vous serez certainement obligé de faire un arrêt au stand. Surtout, évitez de rétrograder comme une brute car vous risquez de faire chauffer le moteur et même de l'exploser.

Tout commence ici ! Choisissez le mode arcade, l'entraînement, le championnat, ou reprenez une partie. Ensuite, vous pourrez choisir votre niveau (novice, amateur, professionnel, expert). Pour le championnat ou l'entraînement, vous pouvez choisir l'ordre et le nombre de circuits sur lesquels vous souhaitez piloter.



EN HAUT
Des descentes hallucinantes pendant lesquelles vous atteignez des vitesses folles.

AU MILIEU
Du trafic, surtout pendant le départ.

EN BAS
Des montées où la visibilité n'est pas idéale.

COMMENTAIRE

Depuis Super Monaco GP II, on attendait patiemmeot qu'un jeu de Formule 1 daigne montrer le bout de son aileron avant ! Avec ce titre, Domark apporte enfio du sang neuf sur Megadrive. Mais Domark s'est bien aidé du travail qu'avait effectué Lankhor, société française, lorsqu'elle celle-ci avait sorti (au bout de 3 années de labeur !) uo petit bijou, "Vroom", sur micro. Le priocipe est exactement le même ici. Tout repose sur une vitesse de défilemeot hallucinaote de l'écrao. Surtout lorsqu'oo y joue seul, d'ailleurs. On retrouve vraiment les seosations d'uo vrai Grand Prix, le relief du terrain étant pris en compte ! Sur ce plan, je crois vraiment que Monaco GP est battu. Que voulez-vous, les sensatioos soot plus fortes ici ! En plus, l'écran est "splitté" quand on décide de jouer à deux. L'animatioo est certes ralentie par 2 fois au moins, mais le 'fun' est encore plus grand ! Ah ! Battre un adversaire humaio, rien de plus réconfortant... Un titre qui fait vraiment plaisir, malgré un manque crucial de couleurs !

■ MEGADRIVE ■

FORMULA one

SON

Des bruits de moteur assez réalistes, on s'y croirait !

GRAPHISME

Moins fouillés que Vroom sur micro, mais tout de même acceptables.

ANIMATION

Seul, c'est la perfection. À deux, la note est de 3.

MANIABILITÉ

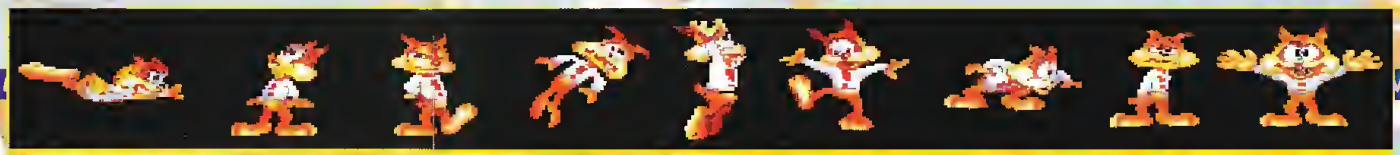
Pas de problème de contrôle, tout est parfaitement maîtrisable !

✦ FORMULE 1 ✦

ÉDITEUR : DOMARK
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NBRE DE NIVEAUX : 16 Courses
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : SAUVEGARDES

- (+) Une animation parfaite !
- (+) La maniabilité est impeccable.
- (+) L'option 2 joueurs
- (+) Les vrais pilotes de F1.
- (-) Il n'y a pas Senna !

93%



Bonjour ! Vous n'auriez pas une pelote de fil en double ? Je les collectionne quelle que soit leur taille ou leur couleur... C'est agréable de se retrouver entre collectionneurs et de partager une passion commune. Si vous voulez, j'ai un endroit à vous montrer qui va vraiment vous faire plaisir. C'est un pays éloigné de tout, où il fait bon vivre car on y trouve des pelotes de toutes sortes. Le seul petit inconvénient, c'est qu'elles sont gardées par un peuple appelé les Woolies, mais à part ça, c'est un bonheur immense d'en ramasser à pleines brassées tant elles sont magnifiques et bigarrées. Regardez ! J'ai une photo dans mon sac... Je suis tout seul là bas et j'aimerais bien trouver un compagnon de route. Vous savez, le pays est vaste, je n'en ai visité qu'une partie mais je peux vous dire que les paysages sont de plus en plus beaux et les pelotes de plus en plus belles, au fil de mon aventure ! Alors, vous venez ?

Si vous le touchez, vous pourrez reprendre à cet endroit et ne pas tout recommencer !

C'est un Continue !

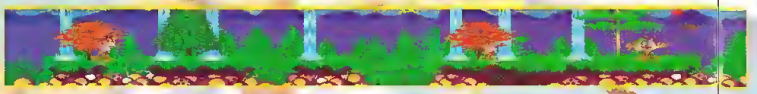
Ramassez toutes les pelotes ! Les colorées, les grosses, celles enfermées dans les caisses et celles qui changent de couleur...

Des cavernes mystérieuses... Nul ne sait où elles mènent mais le voyage est parfois très salutaire. Découvrez des caches secrètes, passez facilement un obstacle ou régressez dans votre aventure !

Vous gagnez le nombre de vies indiqué sur le T-shirt.

Enfilez ce T-shirt pour ne plus rien craindre des Woolies et de leurs sbires.

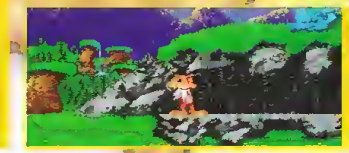
Avec ce T-shirt, les Woolies ne vous font plus peur !



Grimpez sur le toit ! Vous pourriez y découvrir des pelotes. Les arbres ayant des branches flexibles, sautez dessus pour décoller !

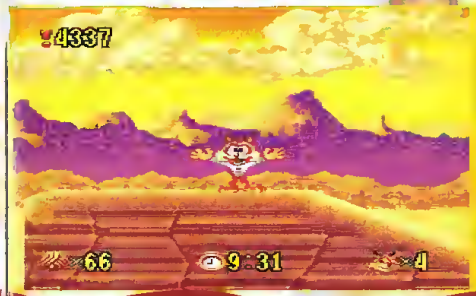
Qui dit ville, dit égout. Montez sur la plaque pour décoller ou partez dans les labyrinthes du sous-sol. Attention, c'est parfois inondé alors regardez en bas avant de vous aventurer dans une canalisation et attention au courant !

Le chat le plus beau du monde a bien voulu poser pour vous ! Mais ses meilleurs clichés restent encore à venir...



L'entrée de la grotte secrète. Peut-être un super T-shirt à l'intérieur ?

Regardez ce qui arrive lorsque vous vous approchez d'un Woolies ! Sautez-leur sur la tête pour les faire taire...



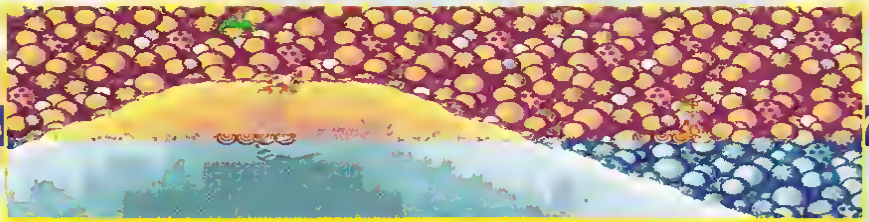
Sur cet écran, vous apercevez votre score, le nombre de pelotes déjà récoltées, le temps restant (10 minutes au début), le nombre de vies restantes (les supers chats ont 9 vies et non 7, tout le monde sait ça !). Lorsque vous terminez une mission, vous recevez 10 points par seconde restante, alors foncez... Vos points augmentent aussi selon le nombre de pelotes ramassées.

LUDI GAMES

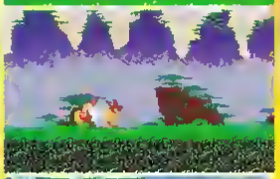
BUBSY

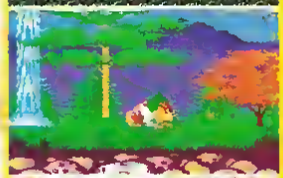
COMMENTAIRE

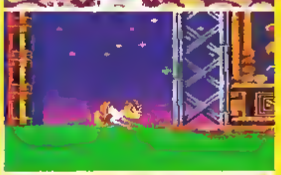
Bubsy est le type même de jeu au sujet duquel on exprime une certaine réticence au début, de peur d'y voir un énième "remake" de Sonic, le véritable héros de la Megadrive. Mais, après quelques minutes de jeu seulement, on change très vite d'avis. Ce qui apparaissait morne et plat devient intéressant et original. Les dizaines de façon de mourir sont de plus en plus irrésistibles. Dans des décors manquant certes un peu de couleur, la vitesse d'animation est extrêmement bien rendue, de même que la maniabilité qui l'accompagne. Sans cette dernière, il faut dire que l'on aurait bien du mal à progresser. Mais on ne fait pas le monde avec des "Si" ! Et Bubsy a largement sa place dans les très bons jeux de plates-formes au même titre que les Sonic et Tiny Toon ! Bien qu'un peu plus difficile que le dernier cité, il n'en demeure pas moins fort agréable. Le choix sera difficile...



L'épreuve la plus éprouvante pour un chat, même sur un radeau ! C'est avec beaucoup de mal que vous devrez éviter les tortues, les crocodiles, les poissons volants et les étoiles de mer pour rester au sec... Sur terre ferme, dans les nuages, en sous-sol et même sous l'eau, vous vous croyez dans la quatrième dimension.







Admirez la beauté luxuriante de ces quelques paysages ! Mais ce n'est rien comparé aux merveilles enfouies sous terre, dans les nombreuses cavernes, grottes et antres des chapitres de votre aventure :

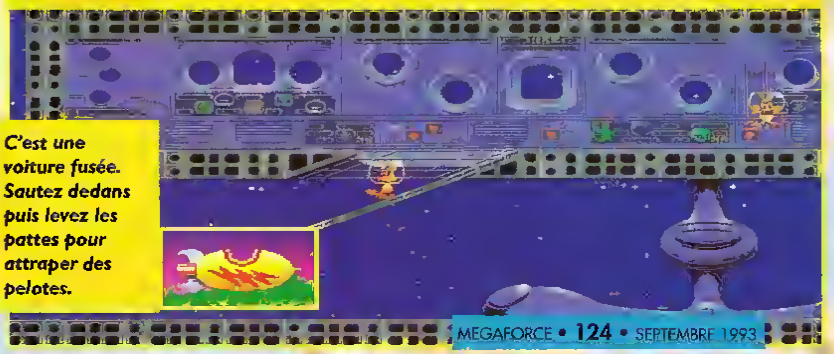
Cheese wheels of doom
Forbidden plummet
A Bridge too fur
Fair conditioning
Night of the bobcat
Our furless leader
The good, the bad and the Woolies
A fistful of yarn
Dances with Woolies
Beavery careful
Rock around the croc
Claws for alarm
Eye of the bobcat
No time to paws
Lethal Woolie
A farewell to Woolies

Sautez dessus pour rebondir très haut mais évitez les décapotables rouges !

Bien entendu, vous pouvez jouer avec un ami mais l'un après l'autre. Après avoir parcouru trois étapes, vous pourrez noter un code secret, comme par exemple 'MKBRLN'.

Montez sur le géant vert, sautez sur le coussin puis bondissez pour vous retrouver dans le ciel !

Un morceau d'une des navettes spatiales des Woolies. Un chapitre stratégique dans lequel il faudra bouger des leviers et voler de téléporteur en téléporteur.



C'est une voiture fusée. Sautez dedans puis levez les pattes pour attraper des pelotes.

■ MEGADRIVE ■

BUBSY

SON

De belles musiques accompagnent les pas précis de notre héros en mal d'émotions.

GRAPHISME

Le seul problème : les couleurs. Autrement, les décors restent d'un niveau correct

ANIMATION

Elle atteint des sommets que seuls les grands de la MD ont frôlés !

MANIABILITÉ

Elle est en rapport avec l'animation, c'est-à-dire excellente.

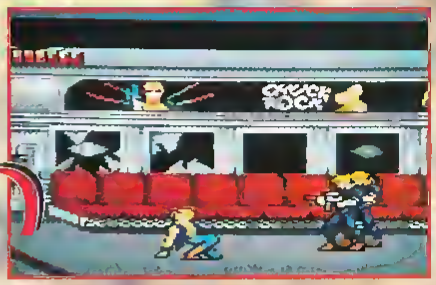
✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : ACCOLADE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : NC
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : 1

+ De très belles musiques
+ Une animation foudroyante !
+ Un nouveau héros sur MD
+ Les mimiques du chat
- Les couleurs

90%

DOUBLE DRAGON



Les frères Lee ont de nouveau du pain sur la planche ! Eh oui, même en plein été, ils n'ont pas l'occasion de flâner. Férus d'arts martiaux en tous genres, leur ville chérie est sujette au déferlement d'une vague de violence sans précédent. Des bandes rivales se heurtent sans cesse, et terrorisent cette partie du pays d'ordinaire si paisible. Sans se poser plus de questions, les frérots se mettent illico en tenue de combat, et à coups de barre de fer et de close-combat, nos deux amis doivent remonter jusqu'aux Boss, responsables de ces actes illégaux ! Cela risque d'être assez long, mais l'équilibre et la quiétude de la région en dépendent. Pas de remords, donc, et frappez comme des sourds !

DES ARMES BONUS !

Bien que vous n'ayez pas vraiment besoin d'artifices pour distribuer des beignes, quelques menus ustensiles vous seront pourtant bien agréables au toucher, histoire de varier les plaisirs. C'est ainsi que parfois, au grè des niveaux, vous trouverez sur le sol des armes aussi variées que puissantes, comme des barres à mine ou des pistolets, voire même des battes de base-ball. À chaque fois que vous recevrez un coup alors que vous aurez l'une de ces armes à la main, vous en perdrez le bénéfice. Il faut donc bien viser, et bien esquiver. Tout un art !...

Vous aurez, de toute façon, besoin de toute votre concentration pour ne pas sombrer dans le 'Game Over'. Sur le terrain, le sprite se déplace en profondeur à l'ecran, de sorte que n'importe quel ennemi peut venir vous attaquer d'un peu partout. Évidemment, cela complique les choses. Heureusement, les couleurs à l'écran sont tellement belles qu'il n'y aura aucun probleme de distinction d'arme ou d'ennemi. C'est d'ailleurs, sur Game Gear, l'un des plus beaux produits que l'on ait vus dans ce domaine. Finissez quand même les missions avant de regarder le paysage !

ENFIN DE LA BASTON SUR GAME GEAR !

Double Dragon, jeu mythique issu des salles d'Arcade des années 80, est le premier jeu de baston sur Game Gear testé dans Mega Force. Et Virgin tape encore une fois un grand coup ! Ici, pas de problème de facilité, la difficulté est bien dosée, et il y a 6 grands niveaux. Donc, de quoi faire... Au niveau des couleurs, elles sont tout simplement uniques dans leur genre, à tel point qu'on se demande assez vite si c'est bien de la Game Gear ! Avec une assez bonne maniabilité, les coups ne sont vraiment pas difficiles à executer, bien que l'on puisse regretter qu'il n'y ait pas de corps à corps, du genre éjection ou prise de judo. On reste néanmoins sur une excellente impression, et Double Dragon est de toute façon un jeu de baston indispensable.

■ GAME GEAR ■

✦ BASTON ✦

ÉDITEUR : VIRGIN GAMES
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3

petites annonces

MEGAFORCE
Petites Annonces
103, Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

★ GAME GEAR ★

ACHAT

Departement 58
Achete jeux GG maxi 150F (Senna GP, Sonic 1 et 2, Donald, Olympic Gold, Mickey 1 et 2, Out Run, Super Monaco GP 1 et 2, Prince of Persia) avec mode d'emploi et boite Demander Thierry le soir au 86 30 82 76

Departement 75
Achete jeux GG Contacter Mathieu au 46 07 86 85

Département 78
Achete jeux GG max 250F, Battle Toads 150F, Alien 3, Terminator, Street of Rage, Sonic 2 Demander Benjamin apres 18H30 au 35 31 49 01

CONTACT

Departement 29
Ech Ecco, Terminator, Sonic contre Menacer avec ou sans la cartouche des 6 jeux sur GG Recherche Defender of Oasis Contacter Mathieu au 98 06 99 49.

Département 31
URGENT ! Ech Poplis sur GG contre Chuck Rock ou Wonderboy 1 ou adapt. MS/GG, possibilite de vente 150F Ecrire à Anne-Laure REBOUL, 15 Rue Kepler, 31500 TOULOUSE.

Departement 54
Echange Sonic 1 contre Mickey Mouse 2. Demander Matthieu au 63 90 26 18

Département 57
Echange Tom et Jerry, Mickey 2, Sonic, Talespin sur GG contre autres bons jeux ou Moonwalker, Global Gladiator, Ecco, Mickey et Donald ou autres sur MD. Telephoner au 87 80 47 36

Ach jeux GG, faire offre (dans un rayon de 20 Km autour de THIONVILLE uniquement) Téléphoner après 18H au 88 88 50 49 Pas sérieux s'abstenir

Departement 59
Ech. GG + 1 jeu contre MD + 1 man. Ach jeux MD, GG 100F Vends MS II + 4 jeux 400F ou moins ou vends jeux MS II 60F, jeux avec notice et boite Contacter Nico de 9H à 17H au 20 97 21 91.

Département 62
Ech GG + 5 jeux + loupe + sacoche (sous garantie) contre MD + 2 man + jeux ou vends 1400F Vends jeux MD (Tiny Toons, Dragon Fury, Team USA, Terminator, Streets of Rage 2, SMGP, F22, Shadowdancer, Marcs, MS Pacman) Appeler Olivier au 21 41 50 84

Departement 69
Rejoignez le club GG, fanzine et échange Contacts entre les membres possibles Ecrivez à Fred PEGUET, Le Colombier, 69850 ST MARTIN EN HAUT Soyez nombreux, presque tout le monde pourra être membre

Département 77
Echange Chuck Rock contre Global Gladiators et organise concours gratuit sur toutes les consoles SEGA Telephoner a Sebastien à 18H au 60 22 16 33 ou ecrire au 75 Rue des Pommieres, 77640 JOUARRE

Département 91
Echange jeux GG Sonic 2, Golden Axe, Super Off Road, Devilish, Solitaire, Poker, Lemmings... contre Mickey 2, Out Run, Europa, Global Gladiator ou Shinobi 2 Contacter Arnaud au 69 40 71 54

Département 93
Ech sur GG, Shinobi 2 contre adapt. GG/MS ou contre jeux autres de préférence, Wimbledon Tennis Telephoner au 43 84 57 99, merci

VENTE

Departement 09
Vends GG, Batman 2, Columns, Devilish, G-Loc, Montana Football, loupe Super Widegear, le tout en TBE 1200F ou loupe 160F, GG 350F et 160F par jeu Téléphoner après 19H au 23 97 61 76

Departement 13
Vends GG + adapt secteur + 10 jeux (Sonic 1 et 2), Batman, Wonderboy 3, Chuck Rock, Donald Duck, Spiderman) prix 1100F, vente separee possible Telephoner à Pierre après 18H au 91 76 08 76

Departement 25
Vends GG + 6 jeux (Paperboy, Devilish, Batter-up, G-Lock, Columns et Sonic 2) et un adaptateur secteur, prix 1000F Telephoner à Julien au 81 93 41 53

Département 28
Vends GG + 3 jeux (Sonic 1 et 2, Columns) + adaptateur secteur + banane, le tout TBE 1000F au lieu de 1800F Teléphoner le soir à Marco au 37 46 66 81

Departement 30
Vends sur GG mega jeux Global Gladiators, Tom et Jerry, prix 140F l'un ou le lot 270F avec boites et notices Telephoner au 86 62 37 08.

Departement 66
Vds GG + 8 jx (Lemmings, Olympic Gold, Sonic, Mickey) écran sans rayure + adapt. secteur TBE, prix neuf 3020F, le tout cedé 1500F a debattre ou vends jeux de 80F a 150F pièce. Demander Mathieu au 40 20 47 46

Département 51
Vends Olympic Gold avec boite et notice, état neuf : 150F + Master Gear 100F Tél. au 26 65 30 71, merci

Département 55
Vds GG + Columns + Woollypop + adapt. secteur + Master Gear + 2 jeux MS, le tout 650F Tél au 29 29 73 41 région BAR LE DUC, ST DIZIER, NEUF CHATEAU uniquement.

Département 59
Vends GAME GEAR + 4 jeux (Wonderboy, G Loc, Out Run, Columns) prix 200F Tél ap 18H au 28 21 62 18.

Département 69
Vends GG TBE + loupe + adapt. + 6 jeux Indiana Jones, Sonic 2, Streets of Rage, Out Run, Shinobi, Wimbledon Tennis, prix à debattre Telephoner au 78 40 74 80

Département 74
Vends MASTER GEAR neuf 100F Tél au 50 88 78 29

Département 91
Vends GG + AD Sécteur + Sonic + Batman Return, le tout sous garantie 700F Tél. a Thierry au 69 49 37 08

Département 92
Vds GG + 3 jx (Sonic 2, Super Monaco GP 2 et Wimbledon Tennis) prix 900F Contacter Guillaume au 47 81 50 49

Département 95
Vds GG + 3 jx Columns, Sonic 1 + Sonic 2, prix 600F TBE Vds MD + 2 manettes + 90 jeux + Menacer, valeur reelle 9000F, vendu 5000F Contacter le 34 50 82 07, urgent !

★ MASTER SYSTEM ★

ACHAT

Departement 59
Achéte Populous sur MS, prix à debattre Contacter Gaetan au 27 45 20 48

Departement 73
Achete MS 1, Sonic 2, Bubble Bobble, Donald Duck, Tazmania, Chuck Rock equivalent Flyng Shark sur C64, Wonderboy ainsi que trucs et astuces sur jeux. Ecrire à Pierre SOGNO, La Glière, 73240 ST GENIX

BELGIQUE
Achete Basket Ball, Nightmare sur MS Urgent ! Téléphoner a Arnaud en BELGIQUE au 010 61 50 53

CONTACT

Département 04
Ech jeux MS, Sonic, Rampart et World GP contre autres jeux d'action Contacter d'urgence Laure le soir au 92 64 46 33 Depêchez vous !

Département 17
Echange MS I + 1 manette + 27 jeux + pistolet contre MD avec au mini 6 ou 7 jeux + 1 manette Joindre Alexandre au 46 44 54 95 ou ecrire à ROY Alexandre au 34 Rue Pierre Simons la Place, 17000 LA ROCHELLE.

Département 41
Ech Donald Duck ou Simpsons contre Sonic, Sonic 2 ou Mickey 2 Contacter Cyril au 54 72 48 70

Département 52
Ech sur MS II, Tazmania contre un jeu de même valeur Possibilite vente de preference en CHAMPAGNE ARDENNE Adresse ROYER Carole, Rue de la Libération, 52600 LE PAILLY ou tel 65 88 93 79

Departement 59
Ach David Robinson Basket 100F ou 150F ou éch Columns contre autre jeu Vends MS II avec Alex Kid 100F et jeux à 50F Ecrire a DEWILDE Cedric, 34 Rue Pierre Mendes France, 59155 FACHES-THUMESNIL.

Département 61
Echange jeu MS en TBE Kick Off contre jeu MS Out Run, Battle Out Run, Chase HQ, Out Run Europa) Demander Jean-François au 33 35 65 00.

Departement 67
Ech. sur MS Global Defense contre Global Gladiators ou Bank Panic contre Columns. Tel. a Thomas au 88 93 57 37.

Département 79
Ech. Spiderman, Ace of Aces contre Galaxy Force et Star Wars Tel à BREMAND Tony au 49 79 35 79 à NIORT

VENTE

Département 01
Vends MS II + 8 jeux (Rastan, Pro Wrestling, Terminator, Heavy Weight Champ, Teddy Boy, Shinobi, Chuck Rock, Wonderboy) prix 1000F ou échange contre GG + jeux Téléphoner aux heures de repas au 85 36 42 51

Département 02
Vends MS + 2 manettes + pistolet + 15 jeux avec boites, notices, astuces et Sega Video n° 1 gratuit, le tout 2680F Téléphoner au 23 64 37 54, tres urgent !

Vends MS 2 + 2 menettes + Alex Kidd, Asterix, Sonic I et II Teléphoner a Sébastien après 19H au 23 39 47 46

Département 06
Vends MS II (neuve garantie 5 mois) + 2 men + 1 jeu en mémoire (Alex Kidd in Miracle World), le tout 350F Contacter Thierry après 18H au 93 38 66 68

Département 07
Vends jeux MS Asterix, Tom et Jerry, R-Type, Kung Fu Kid, Alien Storm, Thunder Blade, Special Criminal Investigation, The Ninja, World Grand Prix, prix 150F l'unite Telephoner au 75 67 96 16

Departement 13
Vds MS II encore sous garantie (fin : mi février 94) + 6 jx (Alex Kid Integre, Sonic, Monaco GP I, Shinobi, Asterix, Hang On) + 1 manette + prise péritel + adapt. secteur, prix 800F Demander Christophe au 91 98 12 55, très urgent !

Vends MS + 3 jeux + 1 menette, prix 300F a débattre MARSEILLE et environ uniquement au 91 44 51 59

Departement 14
Vends MS II + 2 manettes + jx (Alex Kidd, Sonic, Asterix, Rainbow Islands, Slap Shot, Wimbledon, World Cup Italia 90) TBE 1200F Tél au 31 69 94 16

Vends jeux sur MASTER SYSTEM (9) a prix interessant. Telephoner a Jérome apres 19H au 31 37 72 47

Département 16
Vends jeux MS, Sonic II et Asterix 200F, World Soccer, Thunder Blade, Super Tennis, Out Run 150F, Shangai, choplifte, Marksman, Shooting, Trap Shooting, Safari Hunt 100F Tel a Arnaud au 45 78 03 15 ou ecrire a MATHIEUX Arnaud, 11 Pl. du Champ de Foire, 16300 BARBETIEUX ST HILAIRE.

Departement 22
Vends avec jeux inclus Hang On, Safari Hunt, état neuf light phaser compris 850F, jeux Sonic 290F, Double Dragon 180F, Alex Kidd 3 150F, boite de rangement MS 150F, vente urgente Merci Ecrire à NOUZE Jérémy, 16 Rue du Domaine St René, 22120 YFFINIAC, tél 96 72 54 81

Département 23
Vends MS 2 état neuf + Asterix + Sonic + 1 manette année 92, valeur réelle 1210F, cédé 750F, vente séparée possible Tél. à Yannick au 55 80 15 67.

Département 27
Vds MS II + Alex Kidd + 2 manettes + le pistolet + 8 jx (Asterix, Mickey, Donald, Golden Axe...) le tout 1400F a debattre, possibilite de vente separée (70F a 150F) le jeu MS II + 1 manette 150F Tél au 32 27 15 89

Département 30
Vds MS II + 1 manette + Alex Kidd (integre) + Sonic 1 et 2, Taito Chete HQ + Shinobi, le tout 750F Console 300F et Taito, Shinobi 100F, Sonic1 et 2 : 150F Demander David au 66 38 32 82

Vends jeux sur MS Sonic, Shinobi, The Ninja, Bank Panic, le tout. 400F Tél à Guillaume au 90 31 70 67.

Département 34
Vends MS + 2 manettes + joystick + 8 jeux, Sonic 2, Donald Duck, Super Monaco GP 2, Golden Axe, World Soccer, Pro Wrestling, Global Defense, Alex Kidd, TBE, prix 850F Tél ap 18H au 67 70 43 93

Vds MS I avec Teddy Boy, Prince of Persia, Blac Belt et 2 jeux intégrés, le tout console + 5 jeux 450F Contacter Mr DECORET à 12H au 67 73 97 12

Departement 35
Vends MS II avec Sonic, Asterix, Super Tennis + 2 manettes, vendu séparement ou ensemble. Demander Anthony après 19H au 99 66 57 08

Département 37
Vends MS + 2 manettes + pistolet (avec 3 jeux) + 7 jeux Alex Kidd + Out Run + Moonwalker + Psycho Fox valeur réelle 2400F, vendu 1000F Teléphoner au 47 54 50 33, très urgent !

Département 42
Vends MS II + 1 men et Alex Kidd int. + 1 jeu Shadow Dancer, le tout 699F, vendu 500F Téléphoner à Marc au 77 52 89 67.

Vends sur Master SYSTEM R-Type Téléphoner à François au 77 37 70 50 merci

Département 43
Vends sur MS, Miracle Warriors 150F, Double Dragon, 150F et Rastan 130F ou le tout 400F Demander Herve après 18H au 71 03 16 99

Departement 44
Vds MS + 2 manettes + 3 jeux (Alex Kidd, Sonic 1 et 2) état neuf, prix 500F Vds sur MD, Tiny Toon neuf 275F Tél a Laurent ap 17H au 41 39 27 84

Vends jeux sur MS, Action Fighter, Shinobi, Asterix et Bank Panik (Sega Cart), prix entre 100F et 250F Demander Benjamin au 40 04 66 70

Vds MS 2, une manette, 7 jx (Alex Kid, Asterix, Shadow of the Beast...) prix 1100F Contacter Vincent MALAVIEILLE ap. 19H au 40 58 11 33, très urgent !

Département 45
Vends MS 2 + Alex Kidd inclus + Asterix + Sonic 1 et 2 + Wonderboy 3 : 100F. Tél. au 38 59 86 07

Département 49
Vends MS II + 1 manette, 3 jeux Alex Kidd, Sonic, World Soccer, prix 500F à dabattre Contacter le soir GUINENUT Cedric au 41 45 77 83

Departement 50
Vds MS + 8 jx ou vds jx séparément entre 100F et 260F, Teddy Boy, Sonic, Mickey Mouse, Great Golf, California Games, Alex Kidd, The Lost Start, Bubble Bobble Demander Pilou au 33 57 22 20

Departement 55
Vds jeux MS, Tennis Ace 100F, Global Defense 50F et sur MD, Zero Wings 100F, Streets of Rage 200F, Terminator 200F et ech Sonic contre jeu de sport. Telephoner au 29 79 42 80

Département 58
URGENT ! Vends MS 2 ex. etat + 2 pads + 6 jeux (Asterix, Prince of Persia, Sonic) valeur reelle 1800F, cédé 300F (a debattre) Teléphoner a Sebastien au 97 75 96 84 urgent !

Departement 57
Vends jeux MS, Tom et Jerry + livret + Super Tennis sans livre + 1 manette, prix 250F ou possibilité d'éch contre jeu GG Téléphoner au 82 91 29 63.

Vends console MS + 10 jeux, prix 1300F, Prince of Persia, Tennis Ace, Shadow Dancer, Strider, Thunder Blade, The Ninja . Tel au 87 58 34 50

Département 59
Vends MS II + 5 Jeux (Wonderboy II et III, Bubble Bobble, Golvellius et Dragon Crystal) + un pad, le tout 800F Télépnoner après 18H au 28 61 61 58

Département 60
Vends sur MS + 5 jeux : 350F et NES + 2 jeux 350F Telephoner le soir à Thibaut au 44 05 94 15

Vends MS + 2 menettes + le pistolet + 2 jeux intégrés, prix a débattre, 5 jeux (After Burner, Shinobi) 100F à 200F Tél. au 44 42 15 49

Vds MS + 5 jx + 2 menettes 500F ou éch. contre 2 jeux MD Tel. a Frederic après 17H au 44 26 56 42

Département 63
Vends MS 2 avec 2 manettes et 7 jeux dont un en memoire, prix 730F (valeur réelle 1300F) Teléphoner a Fréderick apres 18H au 73 71 13 15.

Departement 66
Vds jx MS Psychic W. et Out Run 200F, Ghost House, Global Defense et A. Adventure 150F, Wonderboy II 100F Tél. à Sebasten ap. 18H au 68 92 36 88

Departement 68
Vends MS II + 1 pistolet + 3 jeux (Asterix, Operation Wolf, Flying) le tout 200F a débattre Appeler Arnaud apres 18H au 89 27 46 98

Département 66
Vds sur MS + 2 man. + 2 joy + 7 jx (Sonic 1 et 2, Super Monaco GP, Olympic Gold, E-Swat, Super Tennis, Alex Kidd in Miracle World) valeur 3000F, prix 1400F Demander Jérôme au 78 21 16 86 (repondeur)

Vends sur MS Altered Beast, Indiana Jones, Double Dragon, World Soccer, Shinobi I, Olympic Gold entre 125F et 250F l'un Teléphoner entre 17H30 et 21H à Yann au 78 31 95 58

Département 70
Vends MS + 14 jeux TBE (dont Lemmings, Prince of Persia, Sonic 1 et 2, Donald Duck) prix estimé 5000F, vendu 3500F a dabattre Appeler Laurent aux heures de repas au 66 46 36 20 Tres urgent !

Département 71
Vends MS + pistolet + 3 men + 10 jeux (Alex Kidd 4, Terminator, Donald, Shadow Dancer, World Cup, Ninja ..) prix 1400F ou 179F le jeu, 450F les 3 jeux au choix Télépnoner a Sébastien au 65 96 90 17.

Département 72
Vends sur MS, Super Monaco GP I, World Soccer, Choplifter, World Cup Italia 90, prix le tout 450F, la piece 100F, le tout + astuces Contacter Aurelien après 18H au 43 42 51 39

Département 74
URGENT ! Vends MS + manettes (300F) + 5 jeux (Shinobi, Alex Kidd 2, D Dragon, Black Belt, Donald, prix 800F le tout ou vends les jeux de 100F a 200F et a debattre Tel au 50 81 97 71

Departement 75
Vends Sonic 200F et Shinobi 175F sur MS et Sonic 250F et Altered Beast 200F sur MD Vends manette MS 50F et prise péritel pour MS 50F Contacter Julien au Thibaut au 42 40 01 35

Département 77
Vds MS + 1 manette avec 8 jx 600F ou jeu separe, Aztec Adventure, Super Tennis 120F, Asterix 200F, Battle, Out Run, Thunder Blade, Wonderboy 3 150F, Teddy Boy 90F Tel au 64 28 40 94

Vds MS avec 2 manettes + 8 jeux, prix 1500F (Sonic 2, Asterix 200F, Slap Shot, World Soccer, RG Grand Prix, Heavy Weight Champs 150F et My Hero 100F). Tél. à Nicolas au 64 10 88 97 ou au 48 71 85 74

Departement 78
Vends ou ech sur SMS Pacmania, Wonderboy 3, Shinobi, The Ninja, Cyb Shinobi, Great Golf, Slap Shot, World Game, California Game, Bank Panic, Paperboy, Gauntlet, My Hero, Lord Sword, Safari Shot, Rescue Mission, GBust, Ganste. Tél au 30 53 51 18.

Département 80
Vends jeux MS, Terminator, Simpsons, Strider, Dynamite Duke, Dragon Crystal, prix 150F a 200F Téléphoner à Matthieu après 18H au 22 87 68 60

Vends MS 2 + 1 manette + Alex Kidd 295F Vends Asterix 295F, Donald Duck 245F, Bubble Bobble 195F, World GP 75F ou console + jeu(x) au choix, prix a debattre + la K7 Sega Video N°1 offerte Telephoner au 22 29 97 62

Departement 81
Vds MS II + 1 pad + 1 joystick + 4 jx Moonwalker, Bubble Bobble... prix 800F Vends aussi 7 cartouches Atari 2600, prix 200F Téléphoner à Yannick apres 19H30 au 63 51 07 67

Département 82
Vds jx MS Sonic 2, Mickey 2, prix 170F, Champions of Europe 190F, Moonwalker 135F, After Burner 120F Contacter Pierre au 63 30 95 76

Département 85
Vends sur MS Back to the Future pert. II 150F. Teléphoner à Stéphane au 51 56 30 73.

Departement 66
Vds MS II + 2 manettes + 7 jeux (Asterix, Olympic Gold) prix 1400F ou 1200F ou éch contre MG + 3 jeux. Contacter Yoann au 49 41 45 84

Departement 91
Vends ou ech jeux MS II, Olympic Gold, Alien 3, Operation Wolf, pistolet inclus, World Cup Italie 90, Leader Board Golf, prix à debattre Demander Pierre au 60 83 80 15, répondeur Urgent !

Departement 92
URGENT ! Vds MS I + 1 manette avec 4 jeux 300F, le tout en TBE Demander Cyril au 47 78 00 93

Département 93
Vds sur MS 1 + pistolet + 2 man. + Rapid Fire + 3 jx en memoire + 23 cassettes dont Mickey 1 et 2.. prix 2200F ou éch contre MD + 2 manettes + 10 jx Tel a Nicolas aux heures de repas au 45 09 28 48

Département 94
Vends MS I + pistolet + 2 jeux en mem + prise peritel + manette pro pad + 10 jeux (Sonic, Sonic 2, Asterix, Winbledon, Moonwalker, Donald) prix 1800F à debattre Tél. à Nicolas au 46 77 39 96 Urgent !

Departement 95
Vds MS 2 + 2 manettes + prise peri + adapt. + 6 jx 500F Tél au 34 48 21 15 et le soir au 39 59 42 24

BELGIQUE
Vds MS 2 + 2 manettes + 8 jx (Sonic 1, 2, Olympique Gold, Asterix, Shinobi, Alex Kidd 4, Tennis Ace, Heavy Weight champ), prix 2000F, valeur reelle 3268F Tél. au 19 32 56 40 21 63 ou écrire a PORET David, 45 Kattewegel, 8930 REKKEM en BELGIQUE.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 34
Achète sur MD, Grand Slam Tennis 100F à 150F ou echange contre Shadow Dancer ou World Cup Contacter Julien au 67 07 90 13 ou écrire à JACQUIN Julien, 2 Rue de la Croix, 34880 LAVERUNE.

Département 38
Ach Cool Spot 295F maxi ou éch contre Moonwalker + 170F Ach Rolo 210F maxi. Tél. a MALTERRE Morgane vers 20H 76 46 25 50 Vite, je meurs d'impatience !

petites annonces

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
• Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution.
• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition).
ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT N° 20

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

petites annonces

Département 94

Recherche jx MD fra Ayrton Senna, Tamtis Adventure, Batman 1 ou Taznazie pas plus de 200F, port compris Tél à Mme LODE Corinne a Nantes au 40 64 25 50.

Département 59

Achète jeux MD dans liste suivante, Fatal Fury, Dragon's Fury, NHLPA Hockey 93, Mazin Sega, Amazing Tennis, Tiny Toons, micro machines à - de 200F Tél au 27 79 84 88 seulement dans la région du NORD.

Département 62

Ach manette pour MD + jx. Tél au 21 93 43 78 ou écrire à SALOME Alexis, 16 Rue d'Aire, 62129 THEROUANNE.

Achète micro machine à moins de 300F prix à débattre Tél a Julien ap 19H30 au 21 75 31 13

Département 77

Ach Terminator 2 sur MD, prix à discuter Appeler après 19H au 44 05 96 52

Département 92

Achète notice du jeu Fatal Fury de 10F a 20F, frais de port a me charge Contacter Clement SCHNEEBELI, 49 Avenue de la Resistance, 93370 CHAVILLE ou téléphoner au 47 50 55 92, merci

CONTACT

Département 02

Ech Mercs, World of Illusion, Altered Beast, Toe Jam et Earl contre Flashback ou Terminator 1 ou 2 ou Mickey Mouse ou Quackshot, Chuck Rock ou Coolspot ou Global Gladiator Appeler Stephane au 23 58 51 63

Ech jx sur MD, NES et MS ou éch 1 jeu MD contre 2 jx NES ou MS Poss Dick Tracy, Spiderman, Sonic, Arch Rivals sur MD, sur MS Asterix, Dynamite Dux, Spy vs Spy Ecrire à NIQUE Patricia, 12 Rue Deruelle, 02830 ST MICHEL.

Département 03

Ech Streets of R 2 contre Cool S ou F Fury ou Flashback. Ach Jordan vs Bird, K Chameleon 100F Tél 70 47 18 37

Département 10

Echange Terminator contre Ecco The Dolphin ou contre Coolspot. Tél à Thomas après 17h au 25 24 85 29.

Département 13

Ech Sonic 2 et Streets of Rage 2 TBE contre nouveautés (ex Cool Spot...) Ecrire à MAMBERTI Christopha, Dom ds Balkons, 6 Rue des Garlabans, 13800 ISTRES

Ech Jeu MD, Alisia Dragoon contre nouveauté ou Dragon's Fury Téléphoner a Michel au 91 63 60 60

Département 21

Ech European Club Soccer contre Mickey et Donald ou Fantasia ou Tecmo World Cup Tél au 80 39 15 41.

Département 25

Echange Kid Chameleon, Chakah, Tiny Toon contre Robocod, Cool Spot, Sunset Riders, Turtles 4, Mac Donald, Global Gladiators, Mickey Mouse 2, Wonderboy 5 - Telephoner à Benjamin au 81 61 19 97

Département 28

Ech sur MD, Batman Returns, Moonwalker (jap), Dr Robinson, Streets of Rage 1, Batman, Sonic 2 et T F IV contre Road Rash 2, T2, Coolspot, Ecco ou autre Vends Batman Returns, Robinson, Street of Rage, Batman 200F l'un, Moonwalker 150F Tel au 37 32 24 56

Département 29

Ech Batman Return contre Fatal Fury Cherche pour achat Fatal Fury, Super Off Road, Terminator et Super Kick Off Contacter Sylvain de 13H à 17H au 98 84 17 58 Urgent !

Département 31

Echange correspondants (MD) de tout âge pour entrer dans le club MEGA SPORT Donne astuces sur MD MEGA SPORT le Roi des astuces sur MD. Ecrire à Laurent FOUCHON, 10 Av Leon Viala, 31400 TOULOUSE

Département 34

Ech jx MD lot de 4 jx (Alex Kidd, Altered Beast, Sword of Sodan, Ghostbuster) contre Cool Spot et Batman Returns contre Tortue 4. Tel à Fabien ap 18H au 67 93 76 97

Ech Musha II sur MD contre Ecco le Dauphin ou 150F. Demander Aurélie au 67 93 71 95

Echange Batman Returns (TBE) contre Chakan, Sonic 2, Street of Rage 2 ou Road Rash 2 et Tiny Toon (TBE) contre Global Gladiator, Cool Spot, Mazin Wars ou Shining Force Telephoner au 67 63 07 71.

Département 42

Ech sur MD : Sonic et Street of Rage contre S Monaco GP 2, Global Gladiator ou Tiny Toon ou vends 200F l'un Ech sur GG S Monaco 2 contre nouveauté ou vends 150F Téléphoner au 77 31 64 56

Ech Jordan Vs Bird contre Turtles IV, Kid Chameleon, Sonic GP ou vends 300F à débattre. Téléphoner à Cyril après 18H au 77 75 44 44 uniquement le 42 et 69

Département 44

Ves ou éch 2 jx (The Revenge of Shinobi 1 et Thunder Force 4) contre Terminator 1 ou 2, Tiny Toons, Turtles Ninja 4 (ou 300F l'unité). Tél à Jean Pascal au 40 93 44 09.

Département 45

Ech 140 pins de collection + 20 attaches de rechange contre n'importe quel jeu MD ou SNIN (fr) ou vends 325F à débattre. Ecrire à NATALE David, 20 Rue des Varichards, 45420 BONNY SUR LOIR. AFFAIRE !

Département 50

Echange jeux MD, Road Rash et Mickey et Donald contre soit Fatal Fury ou X-Men ou Amazing Tennis ou Flash Back ou Best of The Best ou Muhammed Ali Boxing Si vous êtes interesse, appeler Olivier au 33 60 49 69.

Département 51

Ech Streets of Rage contre soit Sonic 2 soit Street Fighter soit Jungle Strike ou 250F Tél à Faustin au 26 80 47 13

Département 57

Ech MD + 5 jx (After Burner 2, Terminator 2, GP 1, World Cup Italia) contre GG + au minimum 10 jx divers Ecrire a GROO David, 27 Rue St Numbert, 57350 STIRING-WENDEL.

Echange sur MD Spiderman contre toute proposition ou le vends 150F Téléphoner au 87 53 53 80.

Département 59

Ech. ou vends jeux sur MD (Tiny Toon, Mickey et Donald, Lotus, Street of Rage 2, Golden Axe 2) prix : 100F à 250F Tel a Olivier au 27 48 77 96 (dept du NORD de préf)

Département 67

Echange GG + Altered Beast (les 2) contre Tiny Toons ou Mick et Mack ou Jungle Strike ou Cool Spot ou T2 + Menacer ou Shining Force ou Menacer + 6 jeux Téléphoner a Guillaume au 88 08 04 36

Département 69

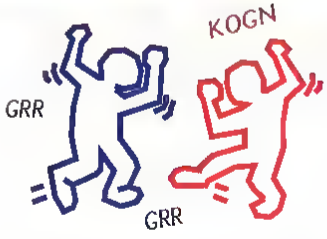
Ech sur MD, Sonic 2, E. the Dolphin contre Fatal Fury, Flashback, Cool S ou Pit D Boxing Tél à Bryan 78 57 33 73.

Département 74

Echange Streets of Rage 2 contre Fatal Fury ou autre Appeler apres 19h au 50 43 42 39

Département 75

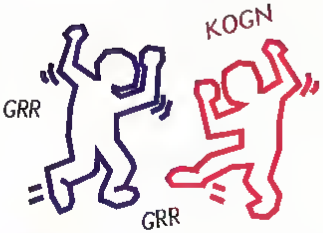
Ech Quackshot et Mystic Defender contre Taznanie et Tiny Toon. Tél à Florian ap 18H au 40 31 52 35 TRES URGENT !



36.706.707

8,76 F l'appel + 2,19 F/mn

MORTAL KOMBAT



LA LIGNE BASTON

CHAQUE JOUR DU NOUVEAU!

LES COUPS SPÉCIAUX

SUR TA CONSOLE

LES MEILLEURES RUSES

LES FATALITY

VAINCRE LES BOSS

DES TIPS EXCLUSIFS

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES — LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

GAME-GEAR

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	NEUVE	OCCASION
CONSOLE GAME-GEAR avec Columns	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR + 4 Jeux	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

AX BATTLER	109 F	ALIEN 3	175 F
CHESSMASTER	109 F	PRINCE OF PERSIA	175 F
JOE MONTANA FOOTBALL	109 F	SHINOBI 2	175 F
SUPER MONACO GP	109 F	SPIDERMAN	175 F
WONDERBOY	139 F	STREET OF RAGE	175 F
SHINOBI	149 F	MICKEY MOUSE	189 F
SONIC	149 F	SONIC 2	189 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ..

MASTER-SYSTEM

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

ALTERED BEAST	79 F	CALIFORNIA GAMES	139 F
SUPER TENNIS	79 F	CHOPLIFTER	139 F
THE NINJA	79 F	CYBER SHINOBI	139 F
ZILLION 1	79 F	DANAN JUNGLE FIGHTER	139 F
AZTEC ADVENTURE	99 F	DOUBLE DRAGON	139 F
DEADE ANGLE	99 F	GOLDEN AXE	139 F
GLOBAL DEFENSE	99 F	KENSEIDEN	139 F
RASTAN SAGA	99 F	LORD OF THE SWORD	139 F
SHINOBI	99 F	SONIC	139 F
THUNDER BLADE	99 F	VIGILANTE	139 F
TRANSBOT	99 F	MICKEY 1	199 F
AFTER BURNER	139 F	DICK TRACY	179 F
ALIEN SYNDROME	139 F	MOONWALKER	179 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION. N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ..

MEGADRIVE

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE Française (Occasion garantie 3 mois)			499 F
CONSOLE MEGADRIVE Française (neuve) avec SONIC			695 F
MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME GENIE	349 F	MENACER *	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française)

SONIC	79 F	BUCK ROGERS	249 F
GYNOUG	89 F	F 22 INTERCEPTOR	249 F
SPACE HARRIER II	99 F	IMMORTALS	249 F
STRIDER	89 F	PREDATOR 2	249 F
SUPER HANG ON	89 F	ROLLING THUNDER II	249 F
SUPER THUNDER BLADE	89 F	SUPER MONACO GP	249 F
ALTERED BEAST	99 F	THUNDER FORCE III	249 F
CRACK DOWN	99 F	TAZMANIA	249 F
FATAL REWIND	139 F	AFTER BURNER 2	275 F
JOE MONTANA	139 F	ALIEN 3	275 F
JOHN MADDEN 92	139 F	CENTURION	275 F
MOONWALKER	139 F	DESERT STRIKE	275 F
MYSTIC DEFENDER	139 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
RAMBO 3	139 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	275 F
WORLD CUP ITALIA	139 F	FLASHBACK	275 F
STREET OF RAGE	149 F	GLOBAL GLADIATOR	275 F
DECAPATTACK	179 F	GRAND SLAM TENNIS	275 F
ARNOLD PALMER GOLF	199 F	INDIANA JONES	275 F
BUDOKAN	199 F	LHX ATTACK CHOPPER	275 F
GHOSTBUSTERS	199 F	MICKEY ET DONALD	275 F
JB DOUGLAS BOXING	199 F	NHLPA 93	275 F
KID CHAMELEON	199 F	POPULOUS	275 F
PHELIOS	199 F	SIDE POCKET	275 F
MICKEY	199 F	SONIC 2	275 F
QUACKSHOT	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F
SWORD OF SODAN	199 F	SUPER KICK OFF	275 F
TERMINATOR	199 F	TEAM USA BASKET	275 F
TWO CRUDE DUDES	199 F	TERMINATOR 2	275 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) avec 1 jeu 1990 F

* CONSOLE D OCCASION

RC Paris B 385 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant

le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14H à 19H30 Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63 86 87 Parking Maubert

+ 8000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 5500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL DOM .... TEL BUR ....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☐
CARTE BLEUE ☐ N°
Date expiration . /
Signature

MEGA 06/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez **300 Frs** de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

• GAME-GEAR
• MEGADRIVE
• MEGA CD
jeux sur :
• MASTER-SYSTEM

petites annonces

Département 76
Echange sur MD FSE Lemmings, Ecco The Dolphin contre Road Rash II, micro machine, Another World ou Flashback. Téléphoner a Philippe au 35 81 73 90

Département 77
Ech. sur MD, Tazmania contre Tiny Toon Adventure. Téléphoner a CHEMIN Mickael au 64 33 91 22.

Département 83
[illegible] sur MD, Pit Fighter contre Street of Rage 2 ou Sonic [illegible] fra). Téléphoner au 94 64 45 06

Département 84
Vend ou éch. jeux MD, Super League, Moonwalker, Dick Tracy, Strider, Street of Rage 250F l'un, 400F les 2. Ech. ou vends MS + 10 jeux contre MD + 1 jeu ou vends [illegible] 1300F et 1700F. Tél. au 90 51 75 18 ou écrire a CIOLFI Cédric, 9 Rue Emile Zola, 84100 ORANGE.

Département 85
Recherche Jungle Strike sur MD 200F Tél. ap. 18H a Ludo au 51 06 51 79, dept. 85, 79, 44, 49, 17 uniquement.

Département 86
Vds ou éch. Megalomania, E.Swat, S. of Rage, Starflight, Road Rash, Douglas Boxing contre Desert Strike, Side Pocket ou autres. Ach. Jungle Strike. Tél. a Didier au 49 85 39 12.

Département 91
Ech. sur MD, Street of Rage 2 contre European Club Soccer ou Fatal Fury. Tél. apres 19H au 64 90 50 85

Département 93
Ech. jeux MD World Of Illusion contre Rolo ou Tiny Toon ou faire offre. Ecrire à MOREDA David, 5 Allée des Cypres, Bât. 30, 93600 AULNAY SOUS BOIS

Département 94
Echange James Pond contre Flash Back, X-Men, Road Rash 2, Terminator 2, Cool Spot, Asterix. Téléphoner au 47 26 34 07 ou écrire a IMBERT Alexis, 200 Rue Edouard Tremblay - Esc F, 94400 VITRY SUR SEINE

Département 29
Vends ou echange Olympic Gold, Fantasia, Altered Beast 250F. Ecrire à SOULE Bruno, SP 85006, 00300 ARMEES, réponse assuree

BELGIQUE
Ech. jx MD Road Rash, Manacer, Quackshot, Mickey, Sonic. Vds SNIN + SF II, prix 800F. Vds Action Replay GB. Ecrire à Laurent D'HOOP, Rozenweg N°10, 1731 ZELLIK, BELGIQUE

VENTE

Département 01
Vends Action Replay 400F ou l'echange contre Quackshot ou Batman 1 ou 2 ou Shinobi 1 ou 2 ou Street of Rage. Téléphoner à Alberic au 50 56 44 59

Département 06
Vds jeu MD, Quackshot, prix 200F ou éch. contre Cool Spot ou Street Fighter II. Appeler Nicolas au 93 54 48 70

Département 12
Vends MD + 2 pads + sonic + Streets of Rage I et II + Jorden vs Bird + James Pond II + Splater House II + Marble Madness, prix 1700F ou que les jeux : 1400F. Contacter Julien au 65 81 84 02.

Département 13
Vends sur MD, Flash Back : 300F, Shadow Dancer jap, Out Run : 150F, Mano Lemieux Hockey, Batman : 200F. Téléphoner au 42 88 72 62 le soir

Département 14
Vds Alien Storm et Ringside Angel 350F, les 2 avec adapt. Vds aussi Toe Jam et Earl 300F. Tel. à Nicolas : 31 98 83 90

Département 16
Vends jeux MD, Paperboy : 150F, St. of Rage : 200F, Sonic : 170F, Italie 90 : 200F, Bulls vs Blazers : 350F, Lakers vs Celtics : 250F, possibilité d'ech. contre nouveauté. Urgent ! Demander Cyril au 45 94 65 80

Département 28
Vends anciens n° de Mega Force : n° 2 au n° 17 et n° 19 + HS au prix de : 20F + frais de port pour les n° 2 à 17 et 19 et 30F le HS + frais de port. Tél. a Jef ap. 18H30 au 90 94 45 61

Département 25
Vends jeux MD (Quackshot, Spidermen, Str. of Rage, John Madden 92, Bulls vs Lakers, Joe Montane, Truxton, EA Hockey, 7k) : 500F les 3. Vends MS + 4 jeux (R Type, Global Defense) : 500F. Téléphoner au 81 59 25 48.

Département 27
Vends jeux MD, EA-Hochey (200F), Jordan VS Bird (150F), John Madden 92 (200F), Carmen in The World (150F), Super Real Basket (150F) ou le tout : 750F. Téléphoner après 18H au 32 90 30 03. URGENT !

Département 29
Vends ou éch. Sonic 2 contre Coolspot ou Terminator. Contacter Yannick apres 20H au 98 06 91 42.

Département 31
Vends SPGP 1, F 29 Interceptor, Ghoustin Ghosts de : 200F a 250F ou ech. ces jeux contre SMGP 2 ou jeux de sport ou autres. Telephoner au 61 20 70 32.

Département 33
Vends Flashback : 300F, Phantasy Star II, King Bounty, Dongeons et Dragons, Power Monger, Corporation, Where in Time is Carmen..., F22, Interceptor, Abrams Battletank : 250F + Marble Madness : 150F. Téléphoner à Christophe au 57 69 20 84

Département 34
Vends MD + 2 manettes + Terminator + Sonic 2 + Last Battle + California Games : 900F + vends jeux : F22, S. of Rage 1 et 2, Simpson s, Krusty Fun House, Turbo Outrun, prix : 200F. Tel. a Etienne au 67 89 30 55

Département 35
Vends Centunon, Mystic Defendeur, Art Alive : 150F. Téléphoner a Philippe après 18H au 99 37 47 58

Vends MD + 4 jeux, 2 manettes et un adaptateur pour cartouches jap., le tout en TBE. Tél. au 99 60 47 76.

Département 38
Vends Allen 3 sur MD avec le manuel TBE : 250F. Demender Nicolas au 76 38 47 07

Département 41
Vds sur MD, nbrx jx de : 150F à 200F. Recherche contact sur GG. Damander Vincent après 17H au 54 76 64 51

Département 89
Vds jx MD, Sonic, Tazmenia, Fantazia, Quackshot et Altered Beast 250F pce à débattre. Vds aussi Rampage sur MS : 150F. Tél. à Christophe ap. 18H au 40 47 02 20

Vds sur MD Where in Time is Carmen, San Diego + encyclopédie allant avec le jeu, acheté 500F, revendu 300F. Tél. à Alexandre ou Nicolas à partir de 19H au 40 72 07 87

Département 45
Vends jeux MD Kid Chameleon : 110F, Fantasia : 90F, The Simpsons, Bart VS the Space Mutant : 100F. Téléphoner à Clement à partir de 18H à 20H au 38 45 83 33.

Département 48
Vends MD + 2 manettes + 7 jeux TBE, le tout : 3000F. Appeler Christophe apres 17H au 65 22 58 50

Département 51
Vends jeux MG Quack Shot, Mickey Mouse, World Cup Italia 90, European Club Soccer, John Manden. Joe Montana, Buster Doudlas, Altered Beast en dessous de 225F. Telephoner a Julien au 26 03 51 55.

Département 56
Vds MD + 2 man. + 5 jx (Sonic + Mercs + Cool Spot + Toe Jam et Earl + Flash Back) : 1700F. Tel. au 97 44 78 58

Département 57
Vends Batman Returns : 200F, Spiderman : 150F, Sonic : 100F, Street Of Rage : 150F, Thunder Force 3 (ss notice) : 100F ou échange ces jeux contre un autre jeu MD. Téléphoner à Fabrice après 18H15 au 87 97 80 85

Département 58
Vends David Robinson : 150F, Cool Spot : 250F, Strider : 200F, Another World : 250F, Sonic : 50F ou éch. contre Jungle Strike Grand Slam Tennis, Tiny Toon, 7k, TMHT, Amazing Tennis. Téléphoner après 18H au 80 70 39 56

Département 59
Vends jeux MD Rolin Thunder II, Alien 3, Thunder Force 4, prix : 200F piece, Cool Spot : 300F, Mystic Defender : 120F, Thunder Force 3 : 150F, Feary Tale : 180F, Galahad : 180F. Téléphoner à Juan au 27 90 73 87

Département 60
Vends sur MD, Road Rash : 150F, Shadow Dancer : 115F, Menacer : 349F, Back to the Future III : 115F, Sonic : 115F. Téléphoner a Michael au 44 42 53 17

Département 62
Vends sur MD Alex Kidd : 150F, Altered Beast : 90F, Two Crude Dudes : 250F, le tout : 450F. Telephoner à toutes heures à François au 21 94 27 41.

Département 63
Vends MD, Kid Chameleon et Word of Illusion, Mickey and Donald, prix : 500F les 2. Téléphoner après 18H15 au 73 38 81 37. Merci pour tout.

Département 89
Vds ou echange Batman Return, Alisia jap., Quackshot jap contre Manacer + 1 jeu si possible Global Gladiator ou 250F pièce. Demander Xavier au 59 43 75 77

Vds jx MD tes Streets of Rage, Splatter House II : 250F l'un et Two Crude Dudes : 300F. Tel. au 59 83 02 00

Département 67
Vends Street of Rage 1 sur MD : 150F, Art Alive (jeu de dessin) : 90F ou ech. contre GG sans jeu et en bon état. Demander David entre 17H et 18H au 88 91 70 94

Département 68
Vends sur MD, Tazmania : 200F, Sonic : 100F, Mickey et Donald : 250F ou ech. contre Ecco, Tiny Toons, Fatal Fury, Flashback. Ecrire à KEMPE V., 23 Rue Saint Benard, 68490 FERETTE, urgent !

Département 69
Vends MD avec le carton + Sonic : 800F, possibilité de négocier. Téléphoner le soir au 74 71 81 25

Département 70
Vends ou ech. jeux MD Road R. 2, World I, Desert Strike, Batman Returns, Flashback. contre Fatal Fury ou Jungle Strike, Cool Spot, Tiny Toons, TMHT, Global Gladiateur. Contacter Mickael au 43 80 84 70

Département 74
Vends MD + 1 manette + 2 jeux : Sonic, Thunder Force II. Telephoner a ROTA Daniel au 50 62 12 37 ou ecrire a Les Combettes, 74150 VALLIERES

Département 75
Vends MD gagnee a un concours, TBE + 1jeu + manette + transfo + pentel : 450F. Vends 30 jeux MD dont nombreuses news entre : 100F et 300F. Tél. au 43 48 25 68

Département 77
Vds ou éch. sur MD Batman Returns et Tazmania : 200F pce ou ech. contre Senna GP 2, F22 Interceptor, Mutant League, port gratuit. Proposition a Benoit au 64 30 80 72.

Département 78
Vends jeux MD Magical Boy, Whip Rush, Alex Kidd : 200F pièce, Sonic, Eswat, Decap Attack, Robocod, Quackshot, Kid Chameleon, Revenge of Shinobi, Dragon s Fury, Greendog : 250F piece à débattre. Contacter Jéremy au 30 51 99 91 ou écrire à HEVEU Jéremy, 7 Pl de l'Eglise, 78990 ELANCOURT

Département 80
Vends 16 jeux sur MD de : 90F a 159F piece. Pour me contacter, appeler tous les jours apres 19H au 22 49 00 63, merci d'avance

Département 83
Vends MD + 2 man. + Kid Chameleon + Sonic 1 + World of Illusion + Street of Rage + Sega Vidéo N° 1 et 2, état excellent, garantie 5 mois, prix : 1200F, frais de port à ma charge. Contacter Mikael au 94 58 88 47

Département 88
Vends ou éch. Streets of Rage II contre Flashback, Fatal Fury, Road Rash II, Cool Spot, Street Fighter II ou bien Turtles Ninja dit. Vds jeu entre 250F et 300F. Téléphoner à Mickael au 29 37 45 39 tous les jours ou écrire à MAIRE Mickael, 9 rue de Rablemont, 88500 AHEVILLE

Département 89
Vends jeux MD fr. Mickey 2, Batman Returns, Telespin, Global G., Batman 3 (Revenge Jocker) : 250F, Batman 1, Greendog : 200F, Shinobi, Kid Chameleon : 150F. Tél. à Jean-Noël de 18H15 a 20H au au 86 64 62 32

Département 91
Vends MD jap + 2 manettes + 4 jeux + adapt. jap fra, prix à débattre : 1350F ou + Demander Sébastien entre 15H et 19H au 64 48 85 42.

Département 92
Vds MD + 2 manettes + 4 jeux (World of Illusion, Sonic, Tazmania, Streets of Rage) le tout en TBE prix : 1300F à débattre. Demander Carlos apres 19H au 47 50 89 88

Vends et éch. jeux MD plus de 40 tres de : 90F a 250F et ech. Flashback, Jungle Strike. N hésitez pas a appeler à David de 18H à 21H au 47 95.00 36

Département 93
Vends Toe Jam & Earl, Djboy, James Pond II, Super Real Basket, Ghouls n Ghosts, Castle of Illusion, Moonwalker Jap + adeptateur de : 150F à 230F. Vends adaptateur 8 bits/16 bits : 250F. Téléphoner au 48 23 97 97. Vente poss. dépt 58 - 75 - 94 - 95

Vends sur MD, Desert Strike, Batman Returns, Olympic Gold, PGA Tour Golf : 250F. Téléphoner au 42 55 91 57

Département 94
Vends sur MG World Cup Italia : 100F, DJ Boy : 150F, Splatter House 2 : 80F, Castle of Illusion : 200F, Desert Strike : 200F. Appeler Francis apres 19H au 48 81 84 09

Vends Shadow of The Beast 2 bon état avec notice : 150F ou éch. contre Global Gladiator, Flashback ou Rolo to the Rescue. Ecrire a Valéne LEPRINCE, 31 Rue du Clos Fleury, 94800 VILLEJUIF

Département 95
Vends MEGADRIVE + 8 jeux (Sonic, Quackshot, Simpsons) sur MD et Asterix, Mickey, Donald, Lemmings, Psycho Fox sur MS + adaptateur MS, le tout : 2300F franco. Téléphoner au 39 92 23 55

Vends Mercs + Sonic 1 : 200F piece. Ecrire à Mr GENETTE, 9 Rue de la Roche, 95300 PONTOISE

Vends MEGADRIVE TBE avec 3 jeux (Fatal, Rewind, Turrican, James Ruster Douglas Boxing) prix reel : 2300F. Je la fais a : 1900F ou voir moins. Telephoner a David au 39 45 13 04, merci

LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

SUPERGAMES

du 24 au 28 novembre 93

Parc des Expositions - Porte de Versailles - Paris

Tapez 3615 SUPERGAMES
ou composez le 36 68 20 90

AVEC

pour obtenir toutes les infos sur Supergames 93
mais aussi sur les nouveautés de la High-Tech de loisirs

Participez à nos quizz et gagnez de nombreux lots.

Devenez un visiteur privilégié de Supergomes 93 en profitant de tarifs exceptionnels.
Commondez dès oujourd'hui votre :

MF9

"Formule Journée" à 30 frs au lieu de 50 frs sous forme d'une carte coupe-file pour les animations du salon
"Formule Non-Stop" pour 95 frs une carte nominative vous permettra d'entrer autant de fois que vous le voudrez sur Supergames pendant les 5 jours. Cette carte vous servira également de coupe file pour les animations du salon.

Oui, je commande ____ "Formule(s) Journée" et/ou ma "Formule Non-Stop",
je joins mon règlement de ____ frs par chèque bancaire à l'ordre de **Showay**

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :

Pour la "Formule Non-Stop" adressez un bulletin par personne ainsi qu'une photo d'identité

Regardez! Est-ce un oiseau? Est-ce un avion? Non, c'est...!!!

cool spot™

HARDER THAN THE REST

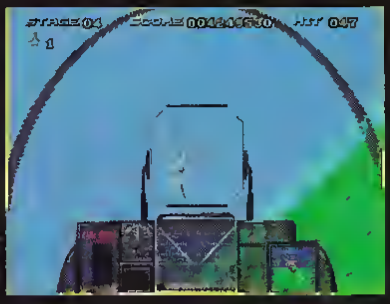
Virgin GAMES

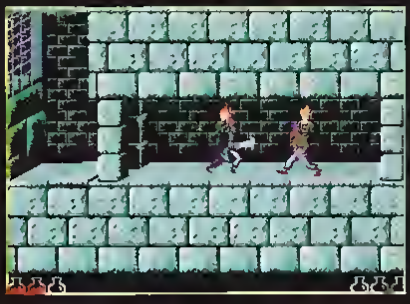
Exceptional games for your

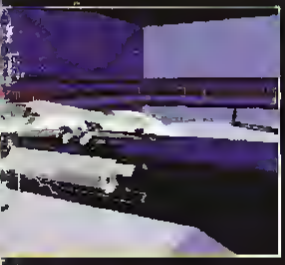
SEGA™

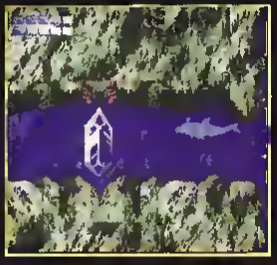
3615 VIRGIN GAMES

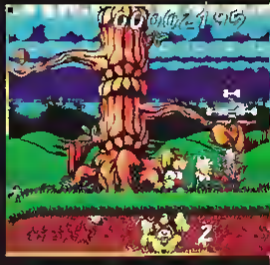
© 1993 Virgin Games Ltd
All Rights Reserved. 7 Up, Seven Up, 7 UP and SPOT character are trademarks identifying products of the Seven-Up Company, Dallas, TX, U.S.A. 1993
Sega™, Mega Drive™, and Master System™ are Trademarks of Sega Enterprises Ltd.











EDITO

Mega Force est heureux de vous offrir ce magazine gratuit de 48 pages présentant le Mega-CD et la plupart des jeux disponibles en France au format CD d'ici à la fin de l'année 1993.
Vous allez faire connaissance avec le Mega-CD, ce périphérique qui - une fois connecté sur votre console Megadrive - va vous transporter dans une nouvelle dimension ludique : la dimension laser.
Avec des titres beaucoup plus riches, des bandes-sons de qualité CD et des animations jamais vues auparavant sur votre machine-favorite, les jeux deviennent de véritables films interactifs, plus proches de la réalité.

Pour vous donner un tout petit aperçu des performances du Mega-CD et parce qu'il sait être aussi un lecteur évolué de Compact-Disc audio, Mega Force et Sega vous offrent également un Mini-CD audio. Vous découvrirez ainsi pour la première fois les étonnantes compositions musicales des premiers jeux dédiés au Mega-CD.

Nous avons testé et noté tous les jeux CD disponibles dès la mois de septembre dans une grande rubrique "Zapping". De nombreux autres titres sortiront d'ici le mois de décembre ; les plus importants d'entre eux sont détaillés dans une rubrique "Preview".
Nous les avons présentés comme nous le faisons pour les jeux en cartouche. Mais il existe parfois une grande différence entre un jeu sur cartouche et un jeu CD. Il sera donc important de remarquer que, si nous n'avons pas modifié notre système de notation, il prend ici en compte le support spécifique "CD". L'échelle des valeurs ainsi établie ne saurait donc être comparée à celle utilisée pour les jeux Megadrive en cartouche dans le magazine Mega Force. Par exemple, l'appréciation de la bande sonore d'un jeu en cartouche n'est pas comparable aux sublimes mélopées des jeux CD, tout comme nous tenons compte des capacités supérieures d'animations du Mega-CD que ne peuvent pas utiliser les jeux au format cartouche.

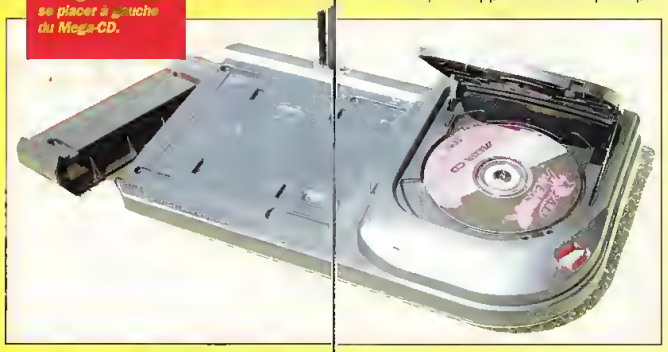
Le magazine Mega Force insérera désormais, chaque mois, une rubrique Mega-CD dans sa pagination pour vous présenter tous les nouveaux titres dédiés au Mega-CD. Comme il est d'usage, en de telles occasions, de terminer sur un vœu, nous n'en ferons qu'un seul : c'est qu'un million de jeux au format CD soient édités pour le Mega-CD ! Puisque mega est un préfixe qui, placé devant une unité, la multiplie par un million...

Le Mega-CD II et la Megadrive.

le mega-cd II : offrez à votre Megadrive la technologie laser !

Eh oui, ça y est, nous y sommes, le Mega-CD II est là, désormais disponible partout en France. Devant une telle révolution ludique, nous ne pouvions rester sans rien faire, et nous nous devions de présenter en long, en large, en diagonale, en travers et en trois dimensions, les fantastiques capacités de cette machine qui, en bien des points, va révolutionner la vision que nous avons des jeux vidéo. Plus riches, plus intelligents, plus complets, plus beaux, plus vastes, plus transcendants encore, les jeux sur Mega-CD II vont en déconcerter plus d'un, alors, êtes-vous prêts pour ce fantastique voyage au centre de cette nouvelle technologie ? Oui, restez bien accrochés à votre MegaForce, nous y sommes.

La Megadrive viendra se placer à gauche du Mega-CD.



QU'EST-CE QU'UN CD-ROM ?

Effectivement, devant l'avance technologique de Sega dans le domaine, surtout par rapport à son principal concurrent, on peut se poser la question de savoir ce qu'est réellement ce périphérique laser dont la profession vante les mérites. Le premier gros avantage d'un tel instrument de travail (enfin, de jeu !) est assurément la fantastique capacité de stockage qu'un disque laser est capable d'offrir : pas moins de 550 mega-octets, soit une capacité environ 500 fois supérieure à celle d'une cartouche classique. À titre de comparaison, la taille mémoire de Jungle Strike —qui est le plus grosse cartouche actuellement disponible— est de 16 mégabits soit 2 mega-octets. Le calcul est facile : sur un disque laser, il est possible de programmer un Jungle Strike qui serait 225 fois plus riche, aussi bien au niveau graphique qu'au niveau de l'animation, du son, du scénario, que la version que l'on connaît à l'heure actuelle. Si, d'emblée, cette supériorité de mémoire laisse tous les autres supports sur la touche, là ne sont pas les seuls avantages du CD-Rom, loin s'en faut.

C'est ainsi que pour utiliser au maximum cette capacité de stockage, il faut que la vitesse de transfert des différentes données soit la plus rapide possible et Sega en est parfaitement conscient. Du coup, la firme japonaise a mis au point un système de lecture hyper rapide qui, couplé à une puce utilisant une technologie particulière dite "fuzzy programming", permet de réduire encore plus ces temps d'accès. Grâce à ce nouveau système, à ce "fuzzy programming", le Mega-CD II est capable de scanner un laser en 0,7 seconde contre 3 secondes environ pour les autres CD-Rom, presque un record en la matière. Carl Lewis peut aller se rhabiller !

Si la principale partie du Mega-CD II est effectivement le CD-Rom, ce n'est pas la seule à captiver notre intérêt : Sega a pensé avant tout aux joueurs et les quelques manques de la Megadrive ont été comblés par l'apparition de nouvelles puces contenues dans le Mega-CD II.

UNE ARCHITECTURE CONSTRUITE AUTOUR D'UN MICROPROCESSEUR 68000

Le microprocesseur d'une machine, c'est en quelque sorte son cerveau, et c'est là que transitent toutes les informations. Véritable centre nerveux, le microprocesseur du Mega-CD II est un 68000 comme celui de la Megadrive. Il coordonne toutes les opérations de la machine et traite les données du CD-Rom. Stockées dans un premier temps dans la mémoire tampon, ces informations seront par la suite analysées par le 68000 de la Megadrive. Si ce dernier est déjà particulièrement rapide – faut-il encore préciser qu'il est cadencé à 7,5 MHz, ce qui en fait le plus performant du marché des consoles à l'heure actuelle en France–, celui du Mega-CD II l'est encore plus, car cadencé à 12,5 MHz.

mag

Ce n'est qu'une fois que l'on démonte le Mega-CD que l'on se rend compte de l'exactitude que ce genre de technologie nécessite. Sur la plaque de fer, on peut distinguer tout le système de lecteur laser. Une technologie de pointe au service du jeu, c'est vraiment une superbe bonne idée.

DES PROCESSEURS SPÉCIFIQUES POUR DES EFFETS DE QUALITÉ

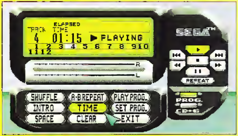
Outre le microprocesseur 68000, le Mega-CD II possède également, en équipement interne, d'autres composants électroniques qui lui permettent d'assurer des effets spéciaux que la Megadrive ne pouvait exécuter que sommairement et encore grâce à des techniques de programmation ingénieuse.

Ainsi, grâce au Mega-CD II et surtout grâce au "Chip Graphic ASIC", il est désormais possible de créer des effets de zoom et de rotation, sur les sprites ou sur les décors de fond, particulièrement enthousiasmants et cela bien sûr dans n'importe quelle direction. Dans un jeu comme Silpheed qui sortira au cours du mois de décembre, on ressent toute l'ampleur de ces caractéristiques. Et croyez-moi, ça arrache un max à donf ! En ce qui concerne le son, on ne peut également que se régaler des efforts de Sega dans le domaine. En effet, le Mega-CD II possède une puce sonore identique à celle de la machine d'arcade 32 bits : Rad Mobile. Autant dire que si vous aimez les explosions, si vous aimez les bruitages ultra réalistes, les bruits de moteurs ou les tirs de rayons laser, vous ne pourrez qu'être transcendés de plaisir devant une telle débauche d'énergie et d'effets débordants dans tous les sens.

LE MULTIMEDIA À DOMICILE

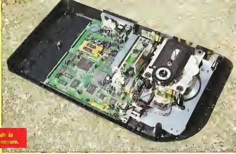
Les années 92-93 se démarquent sur tout des années précédentes par l'apparition d'une nouvelle expression dans le vocabulaire des ordinateurs et des jeux vidéo : Multimédia. Késako ? Le multimédia est en fait un concept révolutionnaire qui permet à une seule machine d'avoir accès à de multiples périphériques ainsi qu'à toute une série de fonctions diverses, l'ordinateur devenant une véritable "plaque tournante" de tout un environnement technologique. Par exemple, avec le Mega-CD II, il est non seulement possible de jouer—ça, tout le monde l'aura compris— mais également de lire les CD-audio et d'écouter ainsi tous vos artistes préférés. Par extension, on pourra également, avec le Mega-CD, utiliser les "CD+G", les CD Graphiques qui permettront d'ouvrir le Mega-CD II vers le Karaoké. Les CD-audio que l'on peut utiliser sont d'un format traditionnel, 8 ou 12 cm, et la qualité sonore est équivalente aux véritables lecteurs laser audio que l'on trouve dans le commerce. À côté de cet aspect sonore du Mega-CD II, on pourra également intégrer sur un laser de jeu plus d'une heure d'animation vidéo à 15 images par seconde. Le résultat est saisissant et à bien des égards, on a réellement l'impression de suivre un véritable film. À ce propos, des jeux comme Sewer Shark ou Night Trap en sont les meilleures illustrations possibles. À titre de comparaison, une cartouche ne peut intégrer qu'environ 15 secondes d'images vidéo. La différence est grande entre les deux supports et permet de se donner une idée de l'innovation technologique de Sega dans le domaine.

L'écran de contrôle du Mega-CD vous permettra d'écouter vos CD-Audio avec toutes les fonctionnalités d'un lecteur de CD-Audio évolué.



LES PRIX

À l'heure d'aujourd'hui, le Mega-CD II sera vendu avec un CD "Road Avenger" pour 1990 francs. Évidemment, plusieurs configurations sont à l'étude pour permettre à l'utilisateur de profiter des avantages de cette machine en fonction des différents goûts de chacun mais pour l'instant nous n'avons guère d'autres informations sur ce sujet. Nous vous tiendrons donc informés à travers MegaForce de toutes les évolutions.



En démontant la plaque de fer, on s'aperçoit de la perfection des montages des différents processeurs.

road avenger

Road Avenger est le jeu qui sera livré avec le Mega-CD II lors de son achat. Avant de choisir un autre titre, nous allons déjà vous présenter ce jeu d'un type assez nouveau, puisqu'il pourrait s'apparenter à une sorte de dessin animé interactif dans lequel vos réflexes et votre concentration seront mis à rude épreuve.

[illegible]

UN VRAI DESSIN ANIMÉ

[illegible]

[illegible]

le cadeau de ce numéro : un mini-cd audio

Non content de vous faire cadeau d'un supplément de 48 pages entièrement dédié au Mega-CD, Megaforce s'associe à Sega France pour vous offrir un Mini-CD audio, grande "première" dans la presse dédiée aux jeux vidéo. Si votre exemplaire de Megaforce ne vous a pas été vendu avec le Mini-CD sur la couverture, enfilez votre tee-shirt Street Fighter II' et allez le réclamer d'un air déterminé chez votre libraire !...

Le Mini-CD audio que vous avez entre les mains peut s'écouter avec n'importe quel modèle de lecteur de Compact-Disc. Mais vous pourrez également le lire dans votre Mega-CD, comme n'importe quel CD-Audio d'ailleurs.

L'AUTRE DIMENSION LUDIQUE

Si vous n'avez jamais eu l'avantage de jouer avec un jeu Mega-CD, vous ne pouvez pas encore comprendre le plaisir que vous éprouverez en vous amusant avec un son de qualité CD.

Les musiques et extraits de bandes sonores que vous allez entendre sur la première partie du Mini-CD sont directement issus des jeux du Mega-CD. Il semble difficile d'y croire, et pourtant ils vous transporteront dans l'autre dimension ludique : celle où les personnages vous parlent avec une voix humaine, où les séquences de film digitalisées sont accompagnées de véritables orchestrations.

DEUX MEGA-ARTISTES DANS LE VENT

Puisque votre Mega-CD pourra lire n'importe lequel de vos Compact-Disc, ne vous demandez pas pourquoi vous retrouverez sur ce mini-CD les chansons de deux jeunes artistes français. Si, éventuellement, leurs noms ne vous disent rien, c'est parce qu'ils n'ont pas encore accédé à la notoriété publique. En quelque sorte, nous réalisons ici une Preview de leur disque !

SINCLAIR

Adolescent, Sinclair savait déjà qu'il serait musicien. Remarquez, il évoluait dans un contexte qui ne pouvait pas le laisser insensible à la musique... Fils d'un ingénieur du son, il a côtoyé les plus grandes stars du rock venant enregistrer leur disque dans le studio où son père travaillait. Puis vient la fascination. Celle engendrée par les chanteurs de soul music, en particulier Stevie Wonder. Evoluant, il se met à la guitare en écoutant Jimi Hendrix, avant de succomber aux claviers et à l'écriture avec le funk de Sly Stone. Puis il suivra l'exemple de Prince pour se lancer corps et âme dans la création musicale.

On ne sait pas encore si Sinclair aime les jeux vidéo, en tout cas son nom rappelle un ordinateur sur lequel il a peut-être posé les doigts !

NALINI

Certains aimeront son nom, d'autres trouveront que sa voix a ce timbre un peu cassé qui se bonifiera encore avec l'âge, enfin il y aura ceux qui ne se lasseront pas de la regarder.

Nalini promet. Nalini est comme elle est.

Ce qui peut s'expliquer ici, pour préciser qu'elle n'a pas été fabriquée. A son sujet, on évitera les termes produits et Image.

Sa musique pousse sans marketing ni cible. C'est comme ça le feeling ! Nalini, la "Lady Soul", chante pour appeler les gens à se réveiller et bouger avec elle.

Parisienne d'adoption et américaine de naissance, son jazz lui vient de son père musicien qui est batteur. Résolument moderne, juchée sans complexe sur sa paire de roller-blade, Nalini fonce dans son époque.

Elle aime le jazz, le soul, le funk et son attitude comme le rap ose utiliser les techniques de sampling pour dynamiser toutes les musiques qu'elle aime. Parce que NALINI, c'est aussi l'avenir...

news

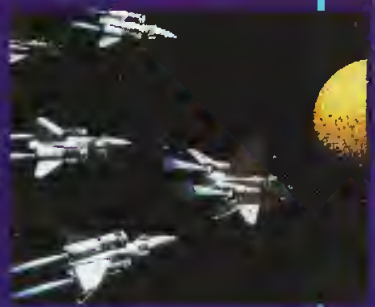
Prévus dans le courant de l'année ou juste un peu après, les quelques titres que vous allez découvrir ici vous permettront certainement d'avoir une vision plus globale de l'univers, du nouvel environnement que ce support est capable de vous offrir. Loin d'être exhaustive, cette présentation de jeux n'est destinée qu'à vous faire rêver. Le rêve étant essentiel pour l'équilibre psychique de l'individu, c'est avec plaisir que je vous invite à basculer vers le futur du Mega-CD.

les prochaines sorties

dune
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

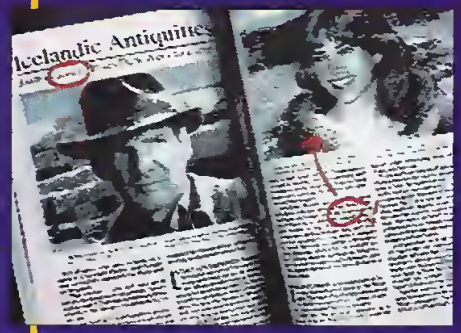
En donnant vie au roman de Frank Herbert, Virgin réalise là un jeu de stratégie gigantesque qui vous entraînera aux confins de la galaxie, sur une planète où celui qui contrôlera l'Épice contrôlera l'univers...
Dans la peau de Paul, fils de Duke Leto Atreides, le but du jeu est de prendre possession de la planète au détriment des Harkonnens qui, depuis toujours, sont les ennemis jurés des Atreides. Pour parvenir à voe fins, il n'existe en réalité que peu, très peu de solutions : il faut aider les habitants d'origine de la planète à éliminer les Harkonnens. Pour ce faire, il faudra construire une armée suffisamment puissante pour venir à bout de cette fruste bande d'Harkonnens, mais avant cela, il faudra également prouver que Paul est fort et bien le leader de la prophétie. Pouf, les entrevilles commencent fort, et commencent même très fort... À mi chemin entre le jeu d'action et le jeu de réflexion, Dune est un logiciel qui devrait tirer le maximum des capacités de la machine. Animé de temps à autre par des extraits du film de David Lynch en "full motion vidéo" (images vidéo plein écran), ce produit réalisé en France sera distribué dans notre cher pays en octobre ou en novembre prochain. De plus, il sera entièrement traduit en français, ce qui ne sera pas pour déplaire.

stellar fire
LUCASART



Dans une galaxie lointaine (enfin, vous ne le savez pas encore mais vous le saurez bientôt), un peuple aura besoin de vos talents de pilote et de guerrier pour venir à bout de la domination d'un Empereur du Mal. À bord de votre vaisseau spatial 3-D, vous devrez détruire les méchants (normal) et sauver les bons (normal, aussi). Avec des scènes en trois dimensions plus que fabuleuses, Stellar Fire n'est également pas encore officiellement annoncé. Gageons que cette situation se débloquera rapidement, car Stellar Fire est un excellent jeu qui allie action et stratégie.

indiana jones and the fate of atlantis
JVC



Réputé dans le monde entier pour la qualité de ses produits, LucasArt s'intéresse de près aux capacités du Mega-CD. Du coup, vers le début de l'année prochaine, nous devrions nous régaler en participant à des aventures inédites de l'archéologue le plus connu de la planète, j'ai nommé le beau, le grand, le fort Indiana Jones. Une fois de plus, au cours du périple qui l'attend, Indy devra lutter contre les nazis qui, comme toujours, s'en prendront à une œuvre d'art antique pour essayer de dominer le monde.
Ce jeu d'aventure entièrement graphique se déroule en trois dimensions. Dans la peau du Dr Jones, vous passerez le plus clair de votre temps à vous l'astiquer et à réfléchir aux moyens que la machine mettra à votre disposition pour vous échapper des griffes des nazis. Graphiquement tout à fait remarquable, l'arrivée d'Indiana Jones And The Fate Of Atlantis est annoncée par Sega France pour le début de l'année 1994.

bram stocker's dracula
PSYGNOSIS

Inspiré par le dernier film de Francis Ford Coppola qui nous contait la vie de ce fameux vampire, vous incarnez dans Dracula un valeureux et téméraire jeune homme, chasseur de vampires de son état. Autant dire de suite qu'en arpentant les paysages inquiétants de la Transylvanie, il est plutôt bien tombé, mais très vite, il apprendra

qu'il ne faut jamais chatouiller un vampire qui s'ennuie. Une fois la faute commise, rien ne va plus, et tous les éléments se déchaînent contre lui. Enfermé dans les donjons du Comte, il devra se battre contre des chauves-souris et des monstres répugnants. Réalisé entièrement avec des graphismes digitalisés, et truffé d'effets spéciaux, Dracula s'annonce sous les meilleurs auspices. Graphiquement superbe donc, il faudra compter avec la sortie de Dracula dans le courant de l'année.

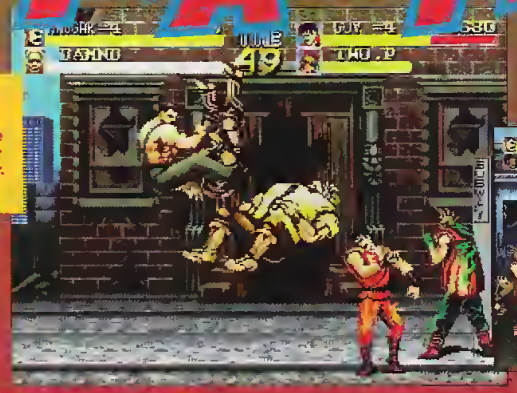
zapping

FINAL FIGHT

Haggar est un maire honnête qui travaille dur pour satisfaire les habitants de sa métropole. C'est un homme d'une grande sérénité, malgré son passé mouvementé de catcheur professionnel. Il sort cependant de ses gonds le jour où il reçoit un coup de téléphone dont il risque de se souvenir tout le reste de sa vie... Au bout du fil se trouve une vermine de la pire espèce, le leader d'un gang de malfrats terrorisant la ville. Cette bande de violents écervelés vient de kidnapper la fille d'Haggar afin d'obtenir quelques faveurs de la mairie. La haine d'un père se substitue alors au calme et à la raison d'une importante figure politique : il appelle immédiatement Cody, le fiancé de sa fille Jessica, et son meilleur ami Guy, expert en arts martiaux. Ensemble, ils décident de partir à la recherche de Jessica...

Cody et Guy en colère. Ça va barder !

Le mode "Time Attack", exclusif à la version Mega-CD.



Le redoutable Pile Driver de Haggar.

Dans le métro, c'est chacun pour sa peau.

Ce ring doit rappeler à Haggar ses combats de catch.

Choisissez votre joueur. Haggar est lent mais puissant, Guy est rapide mais moins fort que Cody, qui lui-même est moins rapide que Guy.

Ne frappez pas aux portes, cela ne sert à rien.

COMMENTAIRE

Final Fight de Capcom fit fureur lors de sa sortie dans les salles d'arcade. Avec Street Fighter 2 (également de Capcom, comme vous le savez tous), c'est l'un des jeux qui a le plus marqué le parcours des fans de salles dans lesquelles le doux bruit des pièces se mêle à celui des "Insert Coin" digitalisés. Devant un tel succès, adapter Final Fight sur console Mega-Drive ne constituait pas en soi un énorme risque. Lorsqu'on a appris que le jeu sortirait sur Mega-CD, un léger frisson a cependant parcouru nos échines : le jeu exploiterait-il les capacités du support ? Serait-il fidèle à la version arcade ? Maintenant que le jeu est sous nos yeux, nous sommes rassurés et même ravis. En effet, les six niveaux originaux sont intégralement inclus dans le CD. Selon le personnage que vous avez choisi, Haggar, Cody et Guy doivent taper et déchirer tout ce qui bouge en votre compagnie. Au fur et à mesure que les écrans défilent, le joueur n'en croit pas ses yeux : on se croirait réellement devant le jeu de café ! Tous les sprites du jeu et la totalité des décors ressemblent comme deux gouttes d'eau à leurs grands frères d'arcade ! Bien entendu, vous pouvez vous faire épauler d'un copain dans votre folle entreprise de dénazification de la ville... Non contents d'avoir réalisé une merveilleuse adaptation, Capcom a en outre inclus dans le jeu une nouvelle épreuve appelée "Time Attack". Vous y devrez mettre au tapis un maximum d'adversaires en un minimum de temps, ce qui constitue un excellent entraînement qui vous familiarisera avec vos coups et les tactiques à adopter face à chaque adversaire. Les fans de hachis peuvent donc acquérir ce jeu les yeux fermés, tout en se préparant aux flots de béatitude jubilatoire qui se déverseront sur eux lors de parties endiablées de Final Fight CD !

final fight

SON

Des thèmes musicaux qui s'intègrent à merveille. On peut cependant regretter que les samplings ne soient pas digitalisés.

GRAPHISME

Les sprites et les décors de l'arcade sur Mega-CD.

ANIMATION

Tous les mouvements et la fluidité de l'arcade.

MANIABILITE

Tout va bien.

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : BEAT-THEM-UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
N° MBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 4

- \+ Les graphismes de l'arcade.
- \+ Les six niveaux de l'arcade.
- \+ Le mode "Time Attack".
- \+ Le mode deux joueurs.
- \+ Les quatre niveaux de difficulté.

93%

MEGA-CD

zapping

Matons le clip réalisé en gros plan...

Pour les personnes désireuses de se lancer dans la création de clips vidéo, INXS semble tout indiqué. INXS est en effet le premier soft grâce auquel vous pourrez créer votre propre clip vidéo à partir de chansons et de bandes-films préenregistrées sur le Mega-CD. Voyons donc ce qu'il nous réserve...

"MAKE MY VIDEO"

INXS

AU MONTAGE, VITE !

Dès le début du jeu, vous êtes propulsé dans un tripot américain où vous voyez un billard et deux beautés en train d'y jouer. S'approchent alors deux mâles en quête de nouveaux amis (sûrement), qui engagent une conversation soutenue avec les deux jeunes filles. Bien vite, ce petit monde parle d'INXS et vous pouvez alors choisir une chanson de ce groupe —parmi trois de ses meilleurs tubes— et vous vous introduisez dans le mode "Make My Video" (je crée mon clip, en anglais). Le clip commence. En bas de l'écran, vous pouvez voir trois banques d'images différentes qui défilent, dans lesquelles vous pouvez piocher à tout moment, et les transformer comme vous l'entendez. Pour cela, vous avez à votre disposition 17 effets. Parmi eux, en vrac, notez l'effet stroboscopique (comme en boîte de nuit), le ralenti, le miroir, le changement de couleurs (en bleu, rouge, vert et gris) ou encore l'inversion d'images. Inutile de vous dire qu'avec ces fonctions, vous pouvez vous monter de superbes clips. Enfin la dernière phase —et la plus sympa selon moi— sera de voir le clip fini et vous remarquerez au passage que, quel que vous fassiez, le résultat sera satisfaisant ! De quoi se prendre vraiment pour un metteur en scène. Cependant attention, car votre clip sera jugé par les joueuses après sa lecture. Sinon question musique, bon c'est du CD et du bon (le son), et donc tous les éléments sont réunis pour un bon soft.

DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 1993

Voici les 17 effets spéciaux que vous pourrez utiliser.

Deux amateurs de billard américain et fans d'INXS au féminin.

CRÉATEUR DE CLIPS VIDÉO

ÉDITEUR : DIGITAL PICTURES
DIFFICULTÉ (D'UTILISATION) : FACILE
NOMBRE DE CHANSONS : 3
PASSWORDS : NON
CONTINUES : AUCUN

85% MEGA-CD

zapping

JAGUAR XJ-220

La XJ-220, du constructeur britannique Jaguar est l'une des voitures de série les plus rapides du monde, et cette belle sportive s'autorise les pointes de vitesse à plus de 300 km/h. Seul inconvénient pour nous, joueurs sur consoles, son prix est environ 1.000 fois celui d'une cartouche Megadrive !... Limitant sa conduite aux seuls gens pouvant s'offrir une voiture de 3 millions de francs, les créateurs de Core Design et de JVC ont pensé mettre la XJ-220 à la portée de tous sur Mega-CD.

FUN ASSURÉ !

Jaguar XJ-220 se place dans la lignée des jeux comme le fameux Lotus Turbo Esprit Challenge déjà connu sur Megadrive. Il propose deux types de compétition. La première est un championnat classique dans lequel il faudra démontrer ses talents de pilote pour remporte le titre au terme de 16 épreuves. La seconde est une sorte de championnat mondial des rallyes où vous devrez gérer vos gains et les dépenses de vos déplacements à l'étranger. Dans les deux cas, l'option "deux joueurs" vous permettra d'affronter un ami dans le cadre de ces épreuves. Génial.

JOUER SON GRAND PRIX

La cerise sur le gâteau, c'est la possibilité d'éditer 16 circuits selon votre bon vouloir et de les sauvegarder. Vous pourrez dessiner des tracés aussi évolués que ceux proposés par le jeu et les agrémenter de décors de votre choix. Essayez de construire un circuit entièrement couvert ou plantez des panneaux de virages dangereux dans les lignes droites (hé, he).

À SUIVRE...

XJ-220 fait assurément partie des meilleurs jeux de course de voitures sur console. Ses nombreux challenges, la richesse de ses options et la possibilité de construire ses circuits, lui octroient une longue durée de vie.

SIMULATION

ÉDITEUR : JVC
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 32
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SAUVEGARDES : OUI
CONTINUES : NON

82%

MEGA-CD

zapping

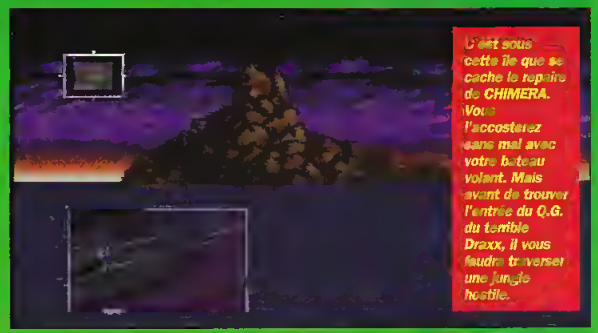
WOLFCHILD

Le meilleur généticien de la planète, le docteur Morrow, vient d'être kidnappé par CHIMERA, la redoutable organisation terroriste. Et Karl Draxx, le leader de ces gangsters internationaux, ne compte pas demander de rançon. Ses projets sont effrayants. Il a décidé de conquérir le monde en utilisant des mutants-guerriers génétiquement conçus par le docteur Morrow. Apprenant la terrible nouvelle, Saul Morrow décide de se rendre dans les ruines du laboratoire de son père. Il découvre le terrible événement et les noirs desseins de Draxx sur un enregistrement vidéo du laboratoire. Décidé à faire tout ce qui est possible pour tirer son père des griffes de CHIMERA, Saul s'apprête à risquer sa vie en expérimentant sur lui-même la toute dernière découverte du docteur Morrow : le projet Wolfchild va faire de lui un terrible guerrier, mi-homme, mi-bête qui lui donnera la puissance nécessaire pour affronter les terroristes.

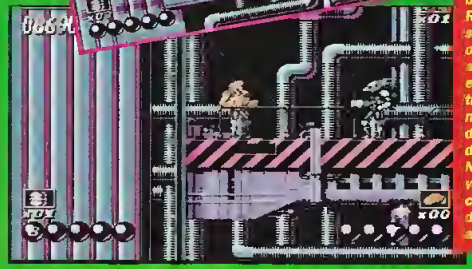
Le projet Wolfchild, créé par votre père, était secrètement conservé dans son laboratoire pour qu'il ne tombe entre des mains malfaisantes.

Le gros méchant que vous rencontrerez à la fin du niveau de la jungle ne sera pas votre adversaire le plus coriace. Il se téléporte sur les différentes plates-formes autour de vous, selon un ordre bien précis. Il suffit alors de le devancer pour ajuster quelques coups.

Vous acceptez de subir une terrible transmutation qui va faire de vous un homme-loup pour aller porter secours à votre père.



C'est sous cette île que se cache le repaire de CHIMERA. Vous l'accostez sans mal avec votre bateau volant. Mais avant de trouver l'entrée du Q.G. du terrible Draxx, il vous faudra traverser une jungle hostile.



Dans le laboratoire de biogénétique de CHIMERA, vous devrez affronter la garde prétorienne de Draxx. La plupart de ses sbires sont équipés de guns et il sera difficile de les défaire au corps à corps. Il vous faudra conserver votre état de loup le plus longtemps possible pour pouvoir les éliminer à distance avec vos boules de feu. Ruez-vous donc sur toutes les options que vous apercevrez et essayez de trouver les nombreux bonus dissimulés derrière les murs. Ne speedez pas, vous ne jouez pas contre le temps, donc avancez avec prudence.

COMMENTAIRE

Pas spécialement extraordinaire, mais pas vraiment mauvais non plus, Wolfchild se situe dans la moyenne de qualité que nous propose les tout premiers jeux sur Mega-CD. Il faut bien dire également que les jeux de plates-formes en CD-Rom ne sont pas encore légion ! Les graphismes, agréables, ne sont pas soutenus par les animations qu'est capable de générer le Mega-CD. Pour ce qui est de l'animation du héros du jeu, on a déjà vu beaucoup mieux. Cependant, un effort a été fourni pour la transformation en loup-garou, qui est assez efficace. Côté scrolling, les déplacements verticaux de l'écran sont assez saccadés. Mais une fois encore, la partie sonore du jeu ne souffre d'aucun reproche. Les compositions musicales sont variées et soutiennent le rythme de l'action. Pour ce qui est de sa longévité, on reprochera à Wolfchild la relative facilité avec laquelle certains d'entre vous parviendront à la fin du jeu. De fait, la difficulté est parfois mal dosée, certains niveaux nécessitant de conserver votre forme bestiale de bout en bout.

wolfchild

SON

Les musiques soutiennent très bien l'action.

GRAPHISME

On est loin de ce que l'on est en droit d'attendre du support CD.

ANIMATION

Celle du personnage est impressionnante, contrairement aux scrollings verticaux.

MANIABILITE

Un évêque avec ailes.

EDITEUR : JVC
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUS : 3

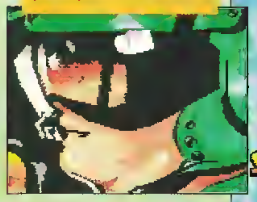
+ Une bonne maniabilité.
+ De bonnes musiques.
+ Les niveaux variés.
- Petite durée de vie.
- Peu de séquences animées.

76%

MEGA-CD

Un convoi de camions qui va bien mal finir...

Après LHX Chopper Attack en cartouche et Cobra Command en CD (nous vous reparlerons de ce dernier dans un prochain numéro), voici un nouveau jeu de simulation d'hélicoptère, dont nous avons déjà un peu parlé (voir notre précédent numéro). A bord de votre engin, un Thunderhawk AH-73M, vous êtes envoyé sur



Un gros plan sur la tête du pilote que vous incarnez.

THUNDERHAWK

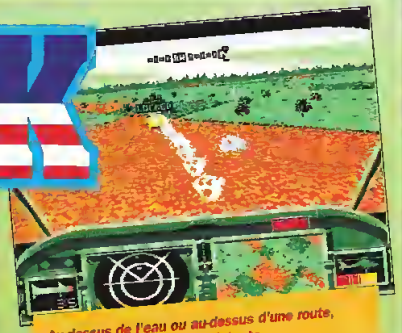
divers fronts pour dix missions. Celles-ci vous emmèneront dans le désert, dans le brousse, dans de lointaines contrées enneigées mais aussi au-dessus de la mer. Pour vous défendre, vous disposez d'une mitrailllette située sous le cockpit de votre appareil et également de missiles ravageurs. Votre but n'est pas seulement de survivre à vos missions, mais aussi et avant tout d'atteindre vos objectifs afin d'être récompensé par vos supérieurs et pouvoir passer à la mission suivante. Bonne chance, et que le tonnerre gronde en votre faveur !

Voici la carte descriptive de votre mission.

Vous venez de repérer un navire...

Les combats de nuit apportent une variante intéressante.

Après chaque mission, vos supérieurs feront le compte-rendu de vos agissements.



Au-dessus de l'eau ou au-dessus d'une route, votre vigilance doit rester intacte.

Une petite vue aérienne de l'activité agricole du coin.

COMMENTAIRE

Les simulations de vol ont toujours été considérées comme un type de jeu destiné aux micros exclusivement. Depuis un certain temps cependant, quelques éditeurs s'aventurent, avec plus ou moins de succès, dans le développement de simulations sur consoles. L'équipe de Core Design a ici frappé très fort. Avec Thunderhawk, ils ont créé un jeu dont le Mega-CD peut s'enorgueillir, et qui va faire bien des jaloux. La séquence d'introduction constitue à elle seule tout un spectacle : vous y verrez les caractéristiques détaillées de votre appareil dans un décor programmé en mode fractal (c'est-à-dire que la console ne représentera jamais deux fois le même décor, sur une base d'éléments fixes). Le reste du jeu est à la hauteur de cette fantastique ouverture : tous les sprites et tous les éléments du décor sont zoomés ou mis en rotation en fonction de la trajectoire de votre hélico. L'univers ainsi créé donne une agréable et unique sensation de liberté : les décors n'ont aucune influence sur vous, c'est au contraire eux qui évoluent avec vous dans leur représentation à l'écran. Sur un point moins technique enfin, vous aurez l'heureuse possibilité de sauvegarder vos parties, ce qui n'est pas un luxe quand on sait que chacune des dix missions comprend cinq à dix objectifs internes. A mi-chemin entre Desert Strike et LHX Chopper Attack, mais à des lieues au-dessus en ce qui concerne la réalisation, Thunderhawk est un jeu brillant, tant par sa réalisation que par l'intérêt qu'il offre.

thunderhawk

SON

La qualité CD est au rendez-vous !

GRAPHISME

Un peu décevants, mais ils n'ont pas la vedette dans ce type de jeu.

ANIMATION

Excellente à tous points de vue !

MANIABILITE

Très bonne ! L'hélico réagit parfaitement aux commandes.

EDITEUR : CORE DESIGN
GENRE : SIMULATION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUS : NON

\+ Animations et scènes à gogo !
\+ Dix longues missions.
\+ La maniabilité de l'hélico.
\+ Possibilité de sauvegarder les parties.
\- Les graphismes en extérieures ne sont pas fantastiques.

92%

MEGA-CD

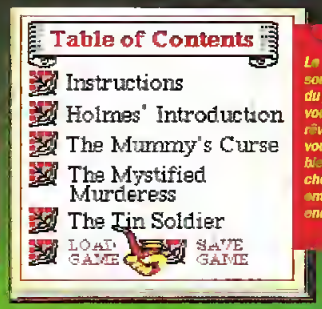
Sherlock Holmes

CONSULTING DETECTIVE

Londres, Baker Street, fin du dix-neuvième siècle.... La pièce est enfumée par un fumeur de pipe. Cet homme, c'est Sherlock Holmes, le célèbre détective. Assisté du docteur Watson, il se prépare à se lancer dans une nouvelle enquête délicate. Quatre scientifiques ont été assassinés et la rumeur publique, entretenue par le Times, se plait à répandre des histoires de momie vengeresse. En effet, on a retrouvé à côté de chacun des quatre corps des bandelettes qui sembleraient appartenir à un corps momifié. C'est ainsi que commence la première des trois histoires proposées dans ce jeu interactif. Votre rôle est de guider Holmes et Watson dans leurs recherches, en inspectant lieux, documents, paroles rapportées ou entendues, et croyez-moi, tout cela est bien loin d'être élémentaire...

Avant de vous lancer dans une enquête, Holmes vous conseille sur la marche à suivre...

L'écran-titre du jeu vous plonge tout de suite dans le Londres de la fin du dix-neuvième.



Le sommaire du jeu : vous ne rêvez pas, vous avez bien le choix entre trois enquêtes.

Le London Directory, un précieux accessoire qui répertorie magasins, noms et lieux.

La femme d'Andrew Weatherby, l'une des victimes de la momie, a l'air très embarrassée par vos questions.

La carte de Londres est l'écran principal du jeu. C'est d'ici que vous déciderez d'entreprendre la moindre action ou recherche.

COMMENTAIRE

Lorsque l'on commence une partie de Sherlock Holmes Consulting Detective, tout laisse présager un jeu fantastique. En effet, ce jeu bien connu des possesseurs de PC dispose de nombreux atouts. Tout d'abord, on s'aperçoit que le jeu offre trois enquêtes différentes, ce qui assure de longues heures d'investigation. Ensuite, on assiste à de véritables scènes cinématographiques, dignes des meilleurs films, mettant en scène le détective légendaire et son inséparable ami le docteur Watson. Cependant, une fois l'enquête bien amorcée, on constate vite la répétitivité du jeu. Pour élucider les énigmes, il suffit en fait d'interroger le maximum de personnes. Les protagonistes de l'histoire vous donnent alors d'autres noms sur lesquels vous devez vous empresser de vous renseigner. Une fois ces nouvelles têtes localisées, vous devez les interroger à leur tour et ainsi de suite. L'enquête n'est en outre pas très difficile. Sa longue durée ne provient en effet pas de sa complexité, mais du temps mis à interroger toutes les personnes impliquées dans l'affaire et à réunir les informations nécessaires. On aurait préféré une intrigue plus ficelée, avec des redondements et des énigmes qui seraient restées mystérieuses plus longtemps. Les initiés aux jeux d'aventure sur console et micros risquent de rester sur leur faim à la vue de ce jeu. Quant aux autres, ceux qui débutent dans ce genre de jeu, ils seront ravis de mener une enquête d'eux-mêmes en assistant Holmes et Watson dans leurs recherches.

Attention cependant : le jeu se présentant sous forme de film interactif, pratiquement aucune information n'est donnée par écrit. De ce fait, les joueurs ne maîtrisant pas parfaitement l'anglais peuvent d'emblée jeter un coup d'œil ailleurs, du côté de Dune par exemple.

sherlock holmes
consulting detective

SON

Pas regrettera l'absence de musiques pendant le jeu. À part ça, bien évidemment, les dialogues enregistrés sont parfaitement rendus.

GRAPHISME

De vraies scènes filmées avec de vrais acteurs. Très réalistes.

ANIMATION

Même chose que pour les graphismes. L'animation est bien celle d'un film.

MANIABILITE

La consultation des données est laborieuse même si cela s'explique par la masse hallucinante d'informations disponibles.

EDITEUR : SEGA
GENRE : INVESTIGATION INTERACTIVE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE D'ENQUETES : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDE : OUI

- + Trois enquêtes différentes.
- + Ambiance visuelle tout à fait fidèle à l'esprit des romans originaux.
- + Des tonnes d'informations disponibles.
- − La symptomatique lenteur de l'action.
- − L'anglais.

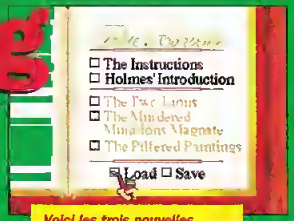
75%

MEGA-CD

Sherlock Holmes 2

CONSULTING DETECTIVE

Voici le deuxième volet des aventures interactives du détective de Baker Street. Peter Farley et Warren Green, les deux acteurs ayant respectivement incarné Holmes et Watson dans le jeu précédent, ont accepté de tourner de nouvelles scènes pour les besoins de cette suite. Vous retrouvez donc les deux hommes, qui auront une fois de plus à résoudre trois énigmes distinctes. Dans la première, vous êtes confronté à un double meurtre : un lion et un humain ont été tués, et, ironie du sort, ce dernier s'appelait Stephen Lyons. Ces deux victimes ont certainement plus qu'une simple homonymie en commun. À vous de trouver le lien qui les unit... La deuxième énigme concerne l'assassinat d'un puissant homme d'affaires, coureur de jupons. Les mobiles sont ici nombreux : machiavéliques projets d'une femme trompée (vengeance et héritage combinés), jalousie d'une amante ou d'un adversaire politique. Le dernier cas que Holmes doit résoudre est tout aussi classique : deux tableaux de collection ont été subtilisés. Il ne vous reste plus qu'à vous lancer sur les traces de cet amateur d'art aux manières peu recommandables.



Voici les trois nouvelles enquêtes qui vous sont proposées.

Le discours d'introduction de Holmes est rigoureusement le même que celui du premier volume des aventures du détective.

L'introduction à la première enquête se résume à cette unique image.

Hall explique les faits aux deux enquêteurs britanniques.

N'oubliez pas de consulter le Times. L'un des articles sert d'ailleurs de point de départ à l'enquête.

L'écran des icônes a légèrement été retouché.

COMMENTAIRE

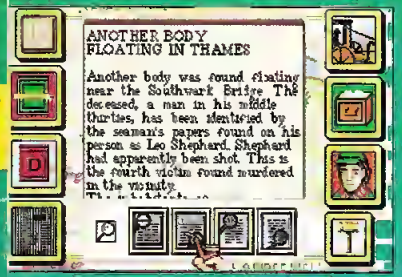
Après avoir décortiqué Sherlock Holmes Consulting Detective Volume 1, j'étais impatient de voir ce que Sega et Icom Software nous avaient préparé dans Sherlock 2. Résultat des courses : ce jeu est un remake pur et dur de son prédécesseur. Histoire de manifester un minimum d'évolution par rapport au volume 1, les icônes de commandes, ainsi que la carte de Londres sur laquelle ils se trouvent, ont été partiellement redessinés. À part ça, leur utilisation est identique et aucune nouvelle commande n'a été introduite. Les programmeurs ont même été jusqu'à inclure dans cette suite des scènes et des dialogues issus de premier CD-Rom. La principale et peut-être unique véritable nouveauté est l'incrustation d'un bandeau de commandes de type "magnétoscope" sous les images des différentes scènes du jeu. Ainsi, si vous avez raté un indice dans une scène, vous pouvez consulter celle-ci sans avoir à attendre qu'elle s'achève, en vous déplaçant librement le long de ces mini-films grâce aux touches "retour" et "avance rapide". Cette option contribue à l'accélération des manœuvres mais aussi à laisser une chance légèrement plus importante aux non-anglophones en ce qui concerne leur compréhension des dialogues. Ne nous, comme vous venez de le comprendre, le jeu est une fois de plus intégralement en Anglais...

En conclusion, Sherlock Holmes 2 devrait en fait s'appeler Sherlock Holmes Data Disc, puisque ce CD ne fait qu'ajouter trois enquêtes à vos précédentes détective. Les fidèles de l'original y trouveront parfaitement leur compte alors que ceux qui attendaient plus seront déçus.

Mme Carpenter vous aidera à mieux cerner la personnalité de Stephen Lyons, l'homme retrouvé mort.

Même à la fin du dix-neuvième siècle, les "grunges" existaient déjà !...

C'est l'une des nombreuses scènes de conversation entre Holmes et Watson, lors desquelles informations et points de vue sont partagés.



Derrick Quinn est hautement suspecte mais il n'est pas chez lui.

sherlock holmes 2
consulting detective

SON

Toujours pas de musiques pendant le jeu.

GRAPHISME

Les scènes filmées sont toujours aussi agréables à regarder.

ANIMATION

C'est un film, et pas un dessin animé japonais.

MANIABILITE

Le "magnétoscope" apporte un plus, mais le système de commandes par icônes est lassant car trop répétitif.

EDITEUR : SEGA
GENRE : INVESTIGATION INTERACTIVE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE D'ENQUETES : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDES : OUI

+ Trois enquêtes supplémentaires.
+ La même ambiance respectant l'univers de Sir Conan Doyle.
+ La commande "magnétoscope".
- Manque absolu de nouveauté.
- Un jeu entièrement en Anglais.

75%

MEGA-CD

ROBO ALESTE

En 1556, date à laquelle moins de dix seigneurs restaient inébranlés face à l'infernal rythme des annexions ravageant le Japon, un navire venu d'occident vint s'échouer sur l'archipel asiatique. Les guerriers de l'ouest initièrent alors les Japonais à de nouvelles techniques de combat. Ils leur présentèrent un robot de huit mètres de haut, capable d'anéantir une horde de trois cents cavaliers à lui tout seul. Les rangs militaires venaient ainsi d'être gonflés d'un nouveau combattant : Aleste.

Aleste, robot samouraï.

UN SHOOT-EM-UP COMME TOUTE CLASSIQUE

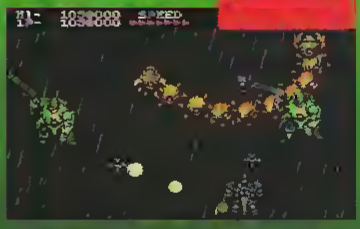
A part l'histoire qui est des plus "anachroniquement délirantes", le jeu n'apporte rien d'original à l'un des genres les plus courants sur consoles. Vous pouvez certes collectionner une myriade de power-ups et affronter des boss en série, mais vous ne serez pas particulièrement surpris par ce jeu, à part peut-être par son intense difficulté et par la longueur de chacun des huit niveaux.

UNE ÉCLAIRE TECHNIQUE

Techniquement parlant, on ne peut reprocher grand-chose à ce jeu. Les graphismes sont attrayants et on peut même apercevoir quelques zooms de sprites ennemis. Les musiques sont excellentes et variées. L'animation n'a pas pu s'empêcher de s'encombrer d'infimes ralentissements ça et là, mais cela ne gêne nullement le déroulement de la partie. En bref, Robo Aleste est un jeu plaisant et parfaitement réalisé, mais à qui il manque une dose d'originalité. Les accros du genre apprécieront cependant sans modération, j'en suis sûr.

On se croirait presque à Chamonix, de nuit.

Les boss se permettent d'être insolents. Vengez-vous donc !



Euh, reste-t-il des Robo Parapluies ?

Un boss de fin de niveau sans doute employé à la SNCF.

SHOOT-EM-UP

ÉDITEUR : TENGEN
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3.

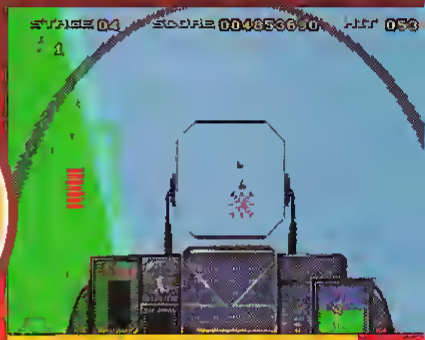
78% MEGA-CD

zapping

Sega nous avait déjà gratifiés sur Mega-Drive d'une adaptation en cartouche de sa célèbre borne d'arcade, After Burner. Nous avions également eu droit à un G-Loc pas convaincant. Difficile, en effet, de réaliser un jeu d'après une machine dont l'intérêt principal est de proposer une cabine de pilotage montée sur vérins hydrauliques (le fameux G-Loc R 360). Si la borne retranscrivait au mieux les effets d'un looping à Mach 2, ce n'était pas vraiment le cas avec la console 16 bits...

Il y a du grabuge dans l'air. Votre cockpit vient d'essuyer une rafale !

AFTER BURNER 3

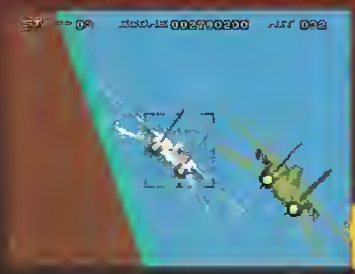


L'ennemi est "locke", appuyez sur la gâchette des missiles Sidewinder.

DEVENEZ TOP GUN !

Fort de son nouveau support pouvant offrir des titres plus vastes en animations —grâce notamment aux fameuses rotations et déformations gérées par la technique du Mode-CD— Sega nous offre une nouvelle version de son After Burner. Je vous passe le scénario du jeu, il s'agit ici de piloter au mieux le fameux F14 Tomcat américain au milieu des lignes ennemies. Le jeu alterne du combat en l'air parmi des essaims d'avions ennemis, et des missions destructrices avec du vol au ras des lignes adverses. On notera toutefois deux nouveaux modes de jeu : le "Time Competition" et le "Hit Competition". Le premier challenge consiste à détruire 30 cibles en 90 secondes, alors que le deuxième vous laisse 90 secondes pour abattre le maximum d'avions ennemis.

Vol en rase-mottes. Détruisez les installations ennemies.



Pris en chasse ! Utilisez la post-combustion pour vous échapper.

OUI, MAIS...

On appréciera donc cet After Burner 3 pour la rapidité de ses animations et ses bandes sonores conformes à la machine d'arcade. On regrettera par contre l'aspect dépouillé des graphismes, avec un sol qui est toujours désespérément plat... Sachez enfin que ce jeu peut fonctionner avec la manette 6 boutons que Sega distribuera courant septembre.

ARCADE

EDITEUR : SEGA
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDES : NON
CONTINUES : 3

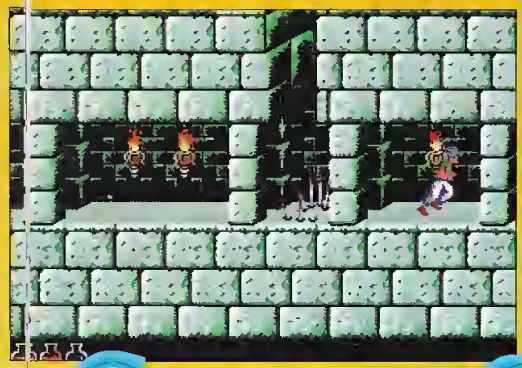
72% MEGA-CD

Prince of Persia

Tout le monde est triste. Tout le monde sauf vous ! Comment être malheureux alors que vous êtes amoureux de la très jolie fille du noble Sultan. Mais voilà, le Sultan est parti guerroyer à l'étranger et son grand vizir, le terrible Jaffar, a pris le pouvoir. Ce dernier fait règner la terreur sur le pays en l'absence de son souverain. Non content d'usurper le pouvoir, celui-ci se verrait bien au bras de la

ravissante princesse. Mais voue semblez être un obstacle de taille pour l'exécution de ses noirs desseine. Un jour, alors que vous comptiez fleurette à votre douce et tendre, Jaffar vous fait enlever et jeter dans les cachots du Sultan. Il enferme le princesse dans l'une des plus hautes tours de la demeure royale et lui donne una heure pour accepter le mariage ou... mourir. Gasp ! Le scénario d'un des jeux les plus célèbres de toue les temps est jeté, il vous reste une heure pour aller délivrer votre bien-aimée ou périr dans les donjons du Sultan.

Vous ne pourrez sortir du premier niveau de jeu sans avoir récuperé un sabre sur le squelette d'une victime du terrible Jaffar. Son maniement est très simple. Bouton A, vous frappez d'estoc, bouton B, vous parez.



Attention, de terribles pics acérés jaillissent du sol en certains endroits. Dans un premier temps, vous les passerez en marchant avec précautions entre eux (direction + bouton A). Mais il faudra aussi apprendre à les franchir d'un seul bond, c'est une question de timing, il faut courir et appuyer sur le bouton B deux dalles au devant du piège.

C'est votre premier combat ! Il va falloir avancer vers votre ennemi avec beaucoup de sang-froid. Une autre tactique consiste à rester sur place et attendre l'opposant. Au moment où celui lève son sabre sur vous, appuyez rapidement sur le bouton A pour attaquer, puis sur fe bouton B pour parer une éventuelle contre-attaque.

Vous vous êtes fait surprendre ! Attention à ne pas franchir les écrans trop rapidement, il arrive qu'un adversaire vous attende juste derière un pilier comme c'était le cas ici. Recommencez, et avancez par petits pas pour entrer dans cet écran, vous aurez ainsi le temps de dégainer votre sabre.

Ne vous laissez jamais tomber d'une hauteur alors que des pics sont en contrebas sinon vous vous ferez embrocher ! Dans ce genre de situation, il faut se laisser descendre en douceur en s'accrochent au rebord (et appuyez sur le bouton A pour éviter toute manœuvre brusque).

COMMENTAIRE

Si Prince of Persia avait été déjà adapté avec succès sur la plupart des consoles, il manquait encore dans la hathèque de la Megadrive. L'oubli est réparé avec cette excellente version en support CD. Vous devez absolument retenir le nom de l'homme qui fut à l'origine de ce jeu : il s'appelle Jordan Mechner. Prince of Persia n'est pas le premier jeu de cet américain de 28 ans, mais c'est celui qui a révélé ses talents de créateur et de programmeur dans le monde entier. Et on attend déjà avec impatience Prince of Persia 2 (le retour de Jaffar ?). Pour en revenir à cette version Mega-CD, vous allez rapidement vous apercevoir que parvenir les 12 niveaux du donjon en moins d'une heure de temps n'est pas chose aisée. Heureusement, il est possible de sauvegarder dans la mémoire du Mega-CD la progression de votre héros. Mais faites bien attention à ne jamais enregistrer votre position en cours de jeu. Faites une sauvegarde au début de chaque niveau uniquement. Lorsque vous maîtriserez bien le niveau, rejouez votre précédente sauvegarde et foncez ! Et sauvegardez une fois la porte de sortie franchie. Vous économiserez ainsi de précieuses minutes dans ce jeu très prenant.

prince of persia

SON

Musiques extrêmement variées de grande qualité CD, c'est un vrai plaisir.

GRAPHISME

Sobre mais efficace, il exploite convenablement assez mal les capacités du support CD.

ANIMATION

Les animations hyperréalistes de Prince of Persia sont fidèles à l'original.

MANIABILITE

Elle est excellente, et il est possible de régler la vitesse des déplacements et des combats.

EDITEUR : SEGA
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDES : OUI
CONTINUS : OUI

- + Un très grand classique.
- + Des musiques de qualité.
- + Les nombreuses sauvegardes.
- + Le challenge est très présent.
- - Une fois fini, on n'y revient plus.

86%

MEGA-CD

BATMAN RETURNS

Le célèbre Batsignal illumine à nouveau le ciel obscur de Gotham City... On a besoin de celui qui, maintes fois déjà, a sauvé la ville de l'emprise de bandits déments. Si le Joker fut un adversaire redoutable et très dangereux, un autre excentrique se faisant appeler le Pingouin fait régner la terreur sur la cité. Cet homme aux origines troubles a investi les égouts de Gotham et ne craint ni la police, ni les justiciers solitaires... Alors une fois encore, Batman va revêtir son habit de nuit, s'assurer que sa ceinture est équipée de ses batarangs, ses bombes lacrymogènes, son pistolet-grappin, et va essayer de prévenir le danger. Que ce soit en planant au-dessus des immeubles, au volant de sa Batmobile ou sur les eaux avec son Batskiboat, l'homme est habitué à faire face à toutes les situations et les jours du Pingouin sont comptés...

[illegible]

Combien de fois entendrez-vous le rire sardonique du Pingouin signifiant votre échec dans vos tentatives de contrecarrer ses plans diaboliques ?

Attention, en explorant ce bâtiment, il faudra éviter de vous faire aspirer par les conduites d'aération qui vous ramèneraient tout au début du niveau.

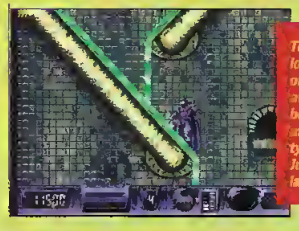
Les attaques des sbires du Pingouin peuvent prendre les formes les plus inattendues, comme ce camion de pompiers sur lequel est monté un énorme canon qui garde la fin du premier niveau du jeu de conduite.

Sûrement la partie la plus impressionnante du jeu, votre course-poursuite, à bord du Batskiboat dans les égouts de Gotham City, bénéficie d'animations à couper le souffle !

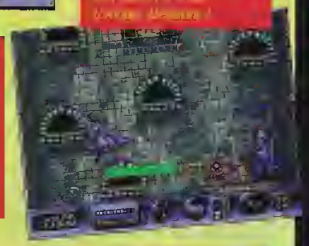
Vos adversaires deviendront de plus en plus coriaces à l'approche du repaire du Pingouin. Tel ce gigantesque clown suspendu, vous arrosant copieusement de missiles à têtes chercheuses.

Les séquences d'action sur le toit d'un train en marche semblent plaire aux programmeurs, rappelez-vous l'Indiana Jones...

[illegible]



Tout au long du jeu, on retrouve avec bonheur les attitudes typiques du justicier de la nuit.



COMMENTAIRE

Décidément, le temps ne semble pas affecter le quasi-mythique justicier masqué. Le vengeur de Gotham City, imaginé par le dessinateur Bob Kane dans les années trente (le premier recueil des aventures de Batman fut édité en 1943) est un héros moderne qui séduit toujours autant. Ce nouvel épisode des exploits de Bruce Wayne alias Batman est basé sur le dernier film qui lui fut consacré : Batman, le défi (avec la divine Michelle Pfeiffer dans le rôle de Catwoman). Si le jeu reprend l'intégralité du Batman Returns édité en cartouche pour la Megadrive (voir Megaforce n°11), il a été enrichi de séquences d'arcade exploitant au mieux le renfort technique que le Mega-CD apporte à la Megadrive (zooms, rotations, déformations d'écrans). Le tout est soutenu par d'excellents thèmes musicaux. Ce titre à la réalisation enthousiasmante offre en fait 3 jeux en 1, en vous proposant de jouer la partie arcade (course-poursuite en Batmobile et Batskiboat), la partie plates-formes (équivalente à la cartouche déjà éditée sur Megadrive) ou l'ensemble des deux avec alternance des deux types de jeux. Ce panachage constitue un jeu d'une bonne longévité et il est même possible de corser sa difficulté en diminuant le nombre de vies attribué à votre héros. Une fois terminé, vous prendrez beaucoup de plaisir en revenant sur la partie arcade qui est, nous le répétons, très excitante !

batman returns

SON

Les compositions musicales collent parfaitement au thème du jeu.

GRAPHISME

Excellente mise en couleurs de toutes les parties du jeu.

ANIMATION

Elles sont carrément épatantes dans la partie arcade du jeu.

MANIABILITE

Aucune défaillance à ce niveau.

EDITEUR : SEGA
GENRE : ARCADE & PLATES-FORMES
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUS : 3

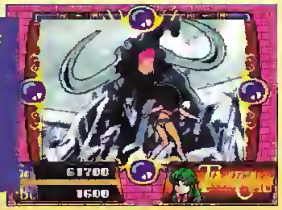
- + Séquences superbes en Batmobile.
- + Séquences géantes en Batskiboat.
- + Les musiques CD sont vraiment bonnes.
- + La longévité du jeu.
- − Une seule scène avec Catwoman (minimum).

89%

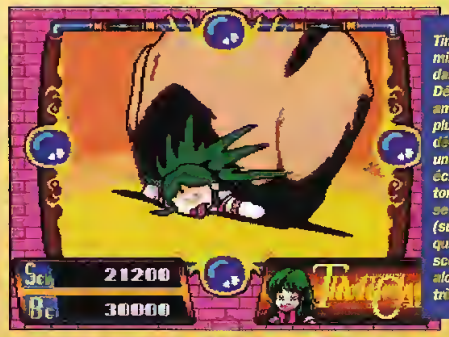
MEGA-CD

TIME GAL

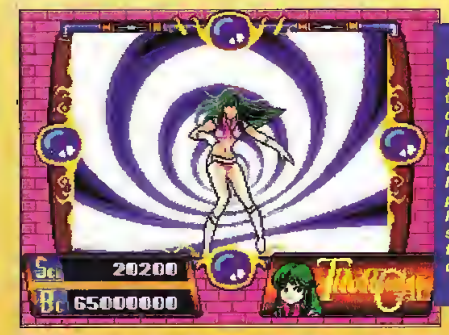
Time Gal vous propose une course à travers les âges, et vous situe d'emblée dans un futur éloigné de notre époque. Joseph Harper vient de serrer le dernier boulon d'une machine permettant le voyage temporel sans risques. Dans quelques heures, il fera une démonstration de son invention dans un grand show télévisé. Pour cela, sa meilleure technicienne, la charmante Time Gal, prendra place dans la machine qui retransmettra des images de son voyage à travers le temps. Mais alors que Time Gal prend place aux commandes de la fameuse machine, un homme apparaît, expulse la jeune femme du fauteuil de commande, y prend place et met la machine en marche en s'écriant avant de disparaître : "Je suis Luda, et je vais enfin pouvoir régner sur le monde en n'importe quelle époque". La mission "touristique" de Time Gal va alors se transformer en mission vitale pour la survie de la paix dans le monde. Et la charmante personne de s'élancer dans une autre machine à la poursuite de Luda...



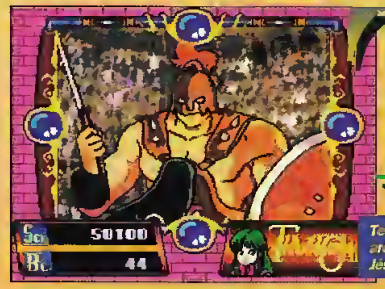
Surveillez bien les joyaux entourant l'écran de contrôle de la machine temporelle. Il vous indiqueront quelle direction prendre pour aider Time Gal à distancer ce terrible mammouth.



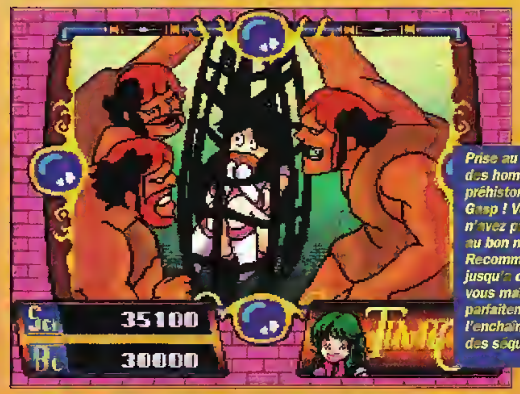
Time Gal connaîtra mille façons de mourir dans son aventure. Détail que les amateurs apprécieront, plutôt que de se faire déchiqueter vive par une panthère noire ou écrabouiller par une tonne de rocher, elle se transforme en S.D. (super transformer). Ce qui aurait pu être une scène gore devient alors une séquence très rigolote.



Vous voilà plongé dans le tourbillon de l'espace-temps, où allez-vous débarquer cette fois ? À la fin de chaque passage dans une époque donnée, un code apparaît à l'écran. Notez-le, il vous permettra de revoir l'intégralité de la séquence et de visionner toutes les fins possibles d'une époque.



Terrible face à face dans les arènes romaines en l'an 44 avant Jésus Christ...



Prise au piège par des hommes préhistoriques. Gasp ! Vous n'avez pas réagi au bon moment. Recommencez jusqu'à ce que vous maîtrisiez parfaitement l'enchaînement des séquences.

COMMENTAIRE

Le scénario un peu loufoque de Time Gal est un prétexte pour que son héroïne commisse tout un lot de situations très différentes. Attention, ce jeu est d'un genre auquel vous n'avez pas encore été confronté, à savoir un véritable dessin animé interactif. C'est-à-dire que vous ne dirigez pas constamment un personnage, mais devez, lors de certaines séquences-clés, décider très rapidement de la suite des événements. L'histoire étant très linéaire, il faut en fait trouver la bonne solution à une situation donnée parmi un choix de 4 ou 5. Exemple : Time Gal est poursuivie par un dinosaure, allez-vous sauter, plonger, partir sur un côté ou dégainer votre arme ? Vous pouvez deviner la suite à donner à la séquence en l'examinant très attentivement. En fait, quatre joyaux entourent l'écran de jeu, et lorsque l'un d'eux clignote, il faut pousser le joystick dans sa direction. Lorsque les 4 joyaux clignotent en même temps, il faut appuyer sur un bouton de feu. On se rend compte alors que l'on est en face d'un jeu de réflexes tout simple, dans lequel la réussite d'une phase dépend de votre bonne mémoire des directions à enchaîner à un moment donné. Ce genre de jeu a eu son heure de gloire dans les salles d'arcade, Dragon's Lair en étant le représentant le plus célèbre. On aimera ou on n'aimera pas, mais on mettra de toute façon que les séquences animées - sans être excellentes - sont d'assez bonne facture, parsemées de nombreux gags et de situations toutes plus invraisemblables les unes que les autres. Les amateurs de dessins animés japonais apprécieront, et l'exercice de mémoire que constitue ce jeu trouvera sûrement des adeptes auprès des plus jeunes joueurs.

time gal

SON

Bruitages corrects. Musiques sacrées.

GRAPHISME

Souvent très rigolos !

ANIMATION

C'est bien du dessin animé.

MANIABILITE

Rien à redire.

EDITEUR : RENOVATION
GENRE : DESSIN ANIME INTERACTIF
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUS : 2

- \+ Un scénario très rigolo.
- \+ La variété des séquences animées.
- \+ La possibilité de revoir toutes les séquences.
- \- Scènes d'intro mal digitalisées.
- \- Courte durée de vie.

78%

MEGA-CD

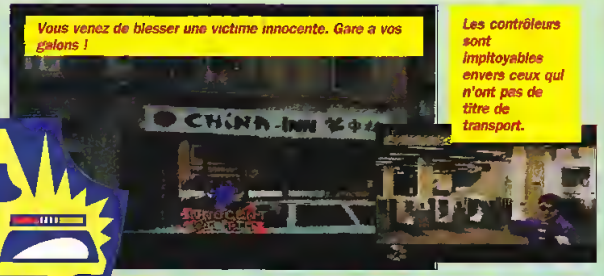
LETHAL ENFORCERS

Vous incarnez dans Lethal Enforcers un policier dont l'adresse est mise à rude épreuve. Pistolet en main, vous devez en effet débarasser une banque de ses cambrioleurs, Chinatown de sa pègre asiatique, un aéroport de ses terroristes, un port de ses dealers et enfin une usine fabriquant de dangereux produits chimiques de ses dirigeants et vigiles. Comme vous pouvez la constater, cette longue et périlleuse mission ne sera pas de tout repos. Vous commencez vos aventures dans la peau d'un simple patrouilleur, mais au fur et à mesure de vos exploits, vous aurez la possibilité de monter en grade, si toutefois vous remplissez certaines conditions. Vous devez en effet toucher votre cible en un minimum de coups, afin d'accroître votre pourcentage de réussite en tir, tout comme vous devez à tout prix éviter de blesser les innocents que vous rencontrerez.

Tirez sur la mitraillette située en bas à gauche. Si vous la touchez, elle se substituera à votre modeste pistolet.

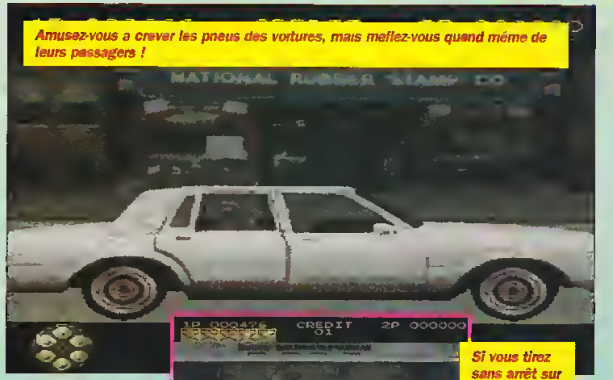
Ne tirez pas sur vos confrères, ils sont là pour vous aider !

Pour battre le premier boss (ainsi que tous les autres d'ailleurs), vous devez tirer sur leurs projectiles afin de les détruire puis sur le boss lui-même.



Vous venez de blesser une victime innocente. Gare à vos galons !

Les contrôleurs sont impitoyables envers ceux qui n'ont pas de titre de transport.



Amusez-vous à crever les pneus des voitures, mais mefiez-vous quand même de leurs passagers !

Les phases d'introduction aux cinq niveaux reprennent celles de l'arcade.

Si vous tirez sans arrêt sur ce Boss, il n'aura pas le temps de vous jeter plus de trois sabres.

COMMENTAIRE

Quelle joie de retrouver Konami sur Megadrive, et qui plus est, sur Mega-CD ! Fidèle à sa réputation, cet éditeur frappe fort avec cette adaptation de leur tout dernier jeu d'arcade (qui utilisait d'ailleurs déjà la fabuleuse technologie du CD-Rom). C'est bien connu, on n'est jamais mieux servi que par soi-même et le proverbe se vérifie ici une nouvelle fois. Ce qui étonne surtout, dans Lethal Enforcers, c'est l'incroyable précision du pistolet. Celle-ci dépasse de loin celle du Light Phaser de la Master System. De plus, c'est rigoureusement le même que celui de la version arcade au point de vue esthétique. Il est simplement nettement plus lourd. En ce qui concerne la réalisation du jeu, elle est parfaite. Tour à tour, on croirait jouer à l'original. La quasi-totalité des personnages apparaissant à l'écran ont été digitalisés d'après des scènes tournées en vidéo pour les besoins du jeu. Seuls les plus petits personnages arpentant le fond de l'écran ou les plus petits recoins du décor (fenêtres laissant entrevoir une tête, etc.) ont échappé à ce complexe processus de transfert. Le plupart des décors aussi ont subi une digitalisation des plus appréciables. Ce jeu qui possède des prouesses techniques et qui offre un intérêt considérable dans son genre (le jeu à deux voie réservé de bonnes et belles parties de tir) souffre néanmoins d'un manque de difficulté qui frustrera les experts, contraints de choisir le mode "Hard" pour parvenir à une réelle difficulté.

(Disponibilité : début Novembre)

lethal enforcers

SON

C'est un CD, donc excellent. Interventions vocales musiques et guitares bien grasses sont au rendez-vous.

GRAPHISME

Digitalisé de bout en bout !

ANIMATION

Il manque, comme dans l'arcade, quelques phases de digitalisations de mouvements des ennemis.

MANIABILITE

Excellente. Les impacts de balles apparaissent vraiment là où vous avez tiré.

EDITEUR : KONAMI
GENRE : JEU DE TIR
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANEMENT)
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 5

- Tous les graphismes sont digitalisés !
- La précision exemplaire des pistolets.
- La fidélité à la version arcade.
- Le jeu à deux simultanément.
- Le manque de difficulté en mode "Normal".

AVEC LES PISTOLETS : 85% SEUL, 90% À DEUX. SANS LES PISTOLETS : 40% SEUL, 40% À DEUX.

MEGA-CD

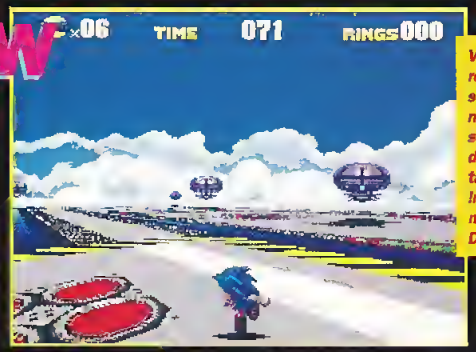
SONIC CD THE HEDGEHOG

Business oblige, le Mega-CD II est parti sur sa lancée fulgurante et Sega imprime le rythme en sortant CD sur CD. Maecotte incontestée, Sonic se devait d'être présent sur ce support, et c'est chose faite avec ce nouvel épisode dont la sortie est prévue pour le 23 septembre de cette année au Japon.

Cette fois, l'action se déroulera dans une galaxie lointaine, sur une modeste petite planète appelée Little Planet. Cette planète cache pourtant des secrets de légende. Parmi elles, la légende des pierres temporelles : ces pierres assemblées permettraient à leur possesseur d'arrêter le temps. Comme de juste, qui croyez-vous que cela intéresse particulièrement ? Eh oui, vous avez deviné, c'est normal, c'est bien ce fruché de docteur Robotnik. Alerté par cette infamie, Sonic vole au secours de l'univers (là aussi, c'est normal !).

Comme dans tous les Sonic, notre hérisson préféré aura face à lui une flopée de robots conçus par le démoniaque Dr Robotnik. Cependant, cette fois, Sonic va devoir affronter un ennemi de taille. Son nom : Metal Sonic. Du point de vue de ses caractéristiques, "MSonic" (on est entre potes !) possède les mêmes que Sonic lui-même, autant en vitesse qu'en force. Par contre, en Super Sonic (c'est-à-dire au max d'énergie), MSonic est quatre fois plus performant ! Que dire d'autre, cela impose le respect, non ?...

En tout, vous aurez sept stages à traverser : Palmtree Panic, Collision Chaos, Tidal Tempest, Quartz Quadrant, Wacky Workbench, Stardust Speedway et Metalic Madness, avant d'affronter le boss final (devinez qui !) dans le Final Fever, et comme à Megaforce nous ne sommes pas des petits joueurs, nous vous offrons des photos de CD Sonic et les explications des trois premiers soucis de ce jeu qui restera à coup sûr dans les annales du jeu vidéo, en espérant que cela vous donnera une petite idée quant au jeu. Attention, c'est parti !

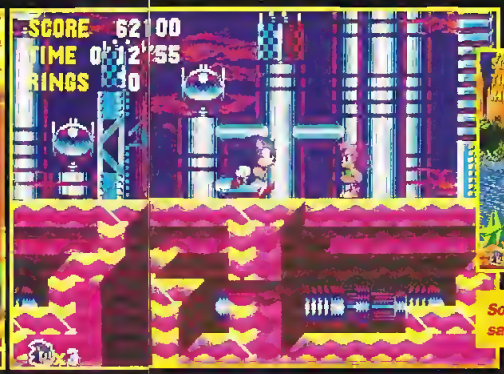


Vous serez réellement surpris par les nombreuses scènes en 3D de Sonic CD tant elles sont impressionnantes... Du jamais vu !

Sonic rebondissant sur un flipp !

Prenez ce panneau pour changer d'époque !

En vitesse "super-Sonic", notre cher hérisson fait des étincelles !



Sonic devant sa dulcinée !

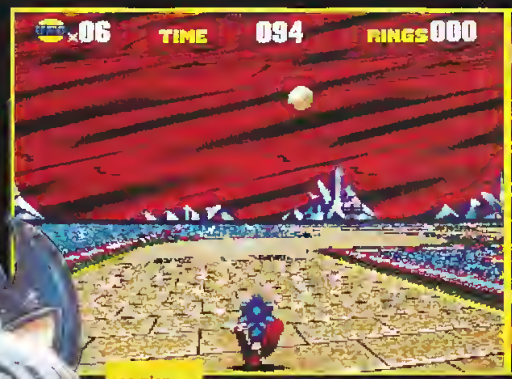
Sonic sur une méga-rampe...

Sonic aux prises avec des bumpers.

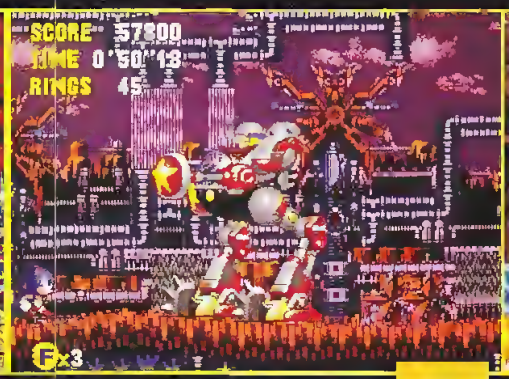
preview

Avant tout, sachez que dans chaque round de CD-Sonic, notre gentil hérisson devra traverser non seulement le round du temps présent mais également faire un saut dans le passé et dans le futur. De plus, chaque round ou presque cachera son stage spécial : en fait, dès que vous verrez un énorme anneau (big ring), vous n'aurez qu'à rentrer dedans pour accéder au stage spécial, un stage en 3D comme dans l'épisode précédent de Sonic, à l'énorme différence que cette fois, la beauté des graphismes et la rapidité de défilement sont encore plus soignées, utilisant à bon escient les capacités du Mega-CD. De plus, la gestion du temps —entre passé, présent et futur— est réellement dynamique, à tel point que les situations varieront selon les actions effectuées dans telle ou telle époque.

Enfin, il faut que vous sachiez comment traverser le temps, puisque deux conditions devront être respectées : tout d'abord, il vous faudra passer devant les panneaux "Future" et "Past" plantés un peu partout dans chaque round. Ensuite, transformez votre Sonic en une sorte de Speedy Gonzalès (il lancera des éclairs, tellement il ira vite) et alors -et seulement alors- vous pourrez accéder au Time Warp, un couloir temporel qui vous propulsera dans le passé ou dans le futur. Cela étant clarifié, regardons d'un peu plus près quelques-uns des rounds qui vous attendent dans ce nouvel épisode de Sonic.

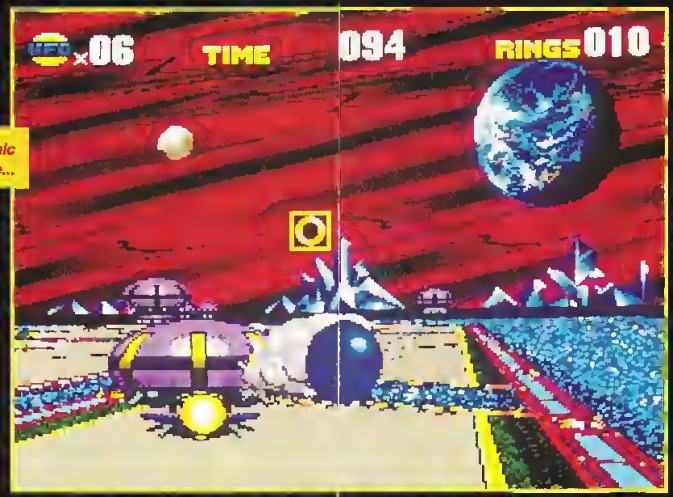


ça n'en finit pas !...



Le Boss du Round 1 !

Le méga-ring est la porte spatio-temporelle, qui vous fait changer d'époque.



En "boule", Sonic est invulnérable...

Bien profiter de ces ressorts demande de l'adresse et un bon timing !

Round 1 : PALMTREE PANIC

Dans le temps présent, ce round rappelle aisément le premier round de Sonic 2, et d'ailleurs, presque tous les éléments de ce round sont présents, comme par exemple la rampe à 360° ainsi que les mégas tremplins. Cependant, lorsque vous ferez un tour dans le passé ou dans le futur, vous aurez l'agréable surprise de découvrir de nouveaux décors et de nouveaux éléments (c'est normal, on fait) : vous aurez entre autres la possibilité -et même l'obligation- de prendre la méga rampe, qui vous projettera haut dans les cieux étoilés. Enfin, il vous faudra faire attention aux "habitudes" de jet car les programmeurs, ayant prévu le coup semble-t-il, en profiteront pour vous faire perdre, et bêtement de surcroît !...

Si vous avez la chance de passer avec succès ce premier round, vous pourrez voir et affronter le premier boss du jeu, alias Star One Arm. Petit indice : son point faible se situe dans la partie supérieure de son corps en acier mais attention, il vous faudra faire preuve de beaucoup de précision et de dextérité car Star One Arm parera vos attaques avec son bouclier.

Round 2 : COLLISION CHAOS

Dans ce round, les décors ressemblent étrangement à un énorme flipper. Ici, les panneaux temporels étant très rares et très difficiles à trouver, il vous faudra beaucoup de patience pour espérer changer d'époque. Les flipps vous aideront à passer divers pièges et obstacles. Les bumpers, comme dans tout flipper digne de ce nom, vous feront rebondir et rendront votre personnage impossible à contrôler. Mais à part cela, bien d'autres pièges vous attendent ! Le boss de ce round se prénomme Egg Hobber. Pour le battre, utilisez donc les flipps afin de lui retomber dessus, et ramassez les objets présents pour le détruire plus rapidement.

Round 3 : TIDAL TEMPEST

Comme son nom l'indique, vous allez être ici plongé dans une tempête. D'ailleurs, vous pourrez profiter de celle-ci pour vous mouvoir plus facilement d'un endroit à un autre. Enfin, le boss de ce round se prénomme Eggmarine et se sert du vent pour se protéger et vous déséquilibrer. Faites donc très attention...

Ce n'était là qu'un petit aperçu de ce véritable joyau qu'est Sonic CD, et nous vous en reparlerons très vite !

SYSTEME : SEGA
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 1993

METAL SONIC

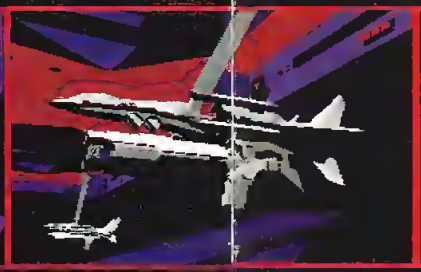
Taille : 765,4 mm
Poids : 125,2 kg
MAIN CPU :
LISP A. I. EGGMAN CUSTOM CHIP
Le CPU, connecté par le biais de neurotransmetteurs à la mémoire centrale, autorise une rapidité de réponse physico-motrice jamais égalée par aucun robot de type Eggman.
SUB CPU : NEO SFX DSP CHIP, assisté du NEXT RISK CHIP série 3.
CAMERA : Micro Qirawa CCO
CORPS : Monocoque en Titane.
COULEUR : BLEU SONIC renforcé en Titane-Tectite.
PROPULSION : 250 cc, 4 soupapes, moteur alimenté en Oigone
Poussée max : 55 ps / 6800 rpm
Traction : 7,54 kg.m / 400 rpm

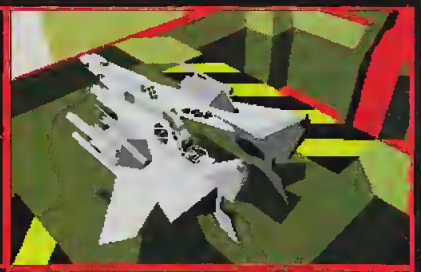
Silpheed

On vous en parle, on vous montre quelques photos, on vous en reparle encore et encore, mais vous ne savez toujours pas quand Silpheed va sortir... Votre attente va aujourd'hui être récompensée puisque c'est avec plaisir que je vous dévoile que ce jeu tant attendu sera enfin en vente en décembre. Pour ceux qui ont raté les épisodes précédents, Silpheed est un shoot-them-up en 3D formes pleines. Mondialement annoncé par Sega à grands coups de tambour, ce jeu développé par l'équipe de Game Arts s'annonce comme une véritable révolution technique.

LES ÉLÉMENTS CLASSIQUES D'UN SHOOT-THEM-UP

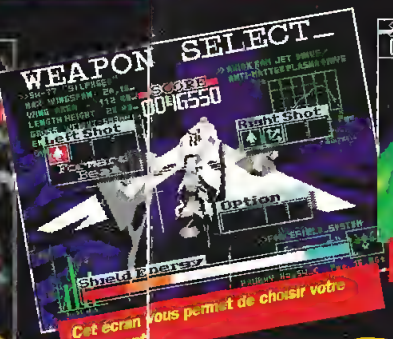
Vous pilotez le SA-77, un chasseur intersidéral. À bord de cet arsenal volant, vous devez parcourir onze niveaux qui vous emmèneront dans les fins fonds de la galaxie, que ce soit à l'intérieur d'un impressionnant vaisseau-mère ennemi ou au-dessus d'une chaîne montagneuse. Vous survolerez également une cité interdite qui vous rappellera très certainement la scène finale de La Guerre Des Étoiles, dans les tranchées de l'Étoile Noire. Vous pourrez évidemment saisir en vol divers bonus et power-ups : des losanges multipliant votre score, des capsules restaurant votre niveau d'énergie à leur interception, trois types de super-bombes dont une qui détruira tout ce qui bouge à l'écran lors de son déclenchement, des lasers plus ou moins puissants, des Continues, des boucliers et enfin des icônes d'invincibilité provisoire. Entre les niveaux, vous aurez en outre la possibilité de peaufiner cet armement en choisissant l'installation du matériel offensif sur chacune de vos deux ailes, ainsi qu'une série d'options comprenant bombes et boucliers. Le scénario du jeu est des plus compliqués : vous devez détruire tout ce qui se présente à vous, que ce soit sous forme



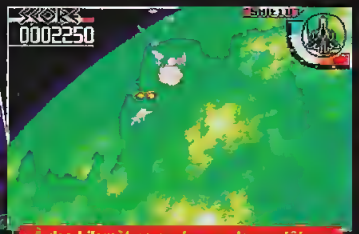


Quelques scènes de la spectaculaire intro...

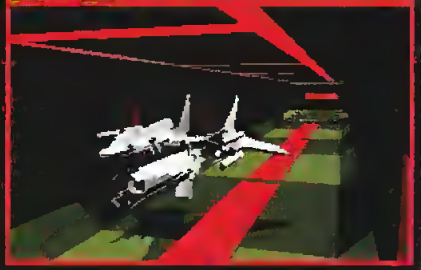
Vous croisez un vaisseau en pilleur état. Tâchez de ne pas finir comme lui !



Cet écran vous permet de choisir votre armement.

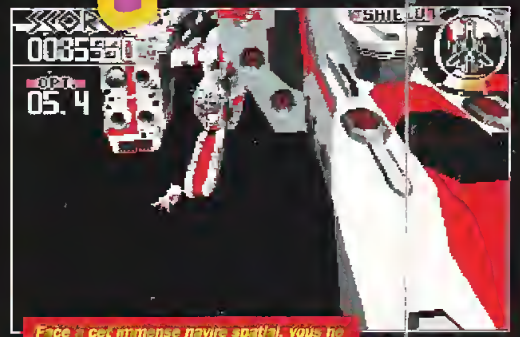


À des kilomètres au-dessus de nos têtes, la bataille fait rage.



Vous bénéficiez de tous les honneurs : pour vous, on a déroulé le tapis rouge !

Ne vous approchez pas trop de ce rayon jaune !



Face à cet immense navire spatial, vous ne faites pas le poids.

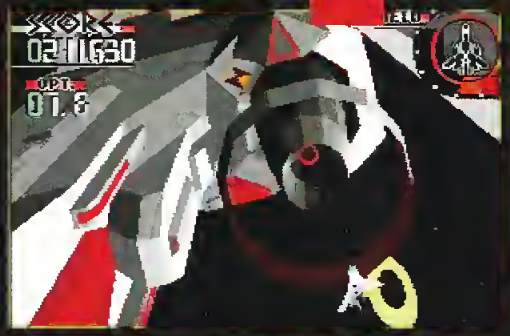
C'est impressionnant, même vu de derrière.

Méfiez-vous du relief !

Vous survolez un vrai puzzle...

Éviter tous ces tirs ne sera pas facile.

Le jeu n'est plus en chantier mais les échafaudages sont restés.



Ça sent le brûlé, par ici !

A ce stade de la partie, les adversaires redoublent d'ardeur.

Dans ce niveau, la console vous guide à l'aide d'interventions vocales pour que puissiez suivre les spectaculaires changements de direction.

Sur les plates-formes suspendues, l'ennemi guette...

Même lorsque vous volez à la vitesse de la lumière, les ennemis vous poursuivent...

Un spectaculaire affrontage.

de canons tirant d'hostiles rayons laser, d'astéroïdes ou encore de chasseurs ennemis. Ces derniers font partie d'une importante flotte faisant route vers notre bonne vieille planète Terre et animée d'une multitude de mauvaises intentions. Ce peuple extraterrestre, commandé par un géant qui pourrait très bien figurer dans les épisodes débridés du dessin-animé Macaroni-Robotech, compte en effet rayer la Terre de la carte du système solaire. Contrecarrer ses plans ne sera pas facile puisque vous ne disposez que d'une vie et de trois Continues. Pour cette raison et à cause de son étendue, Silpheed se classe d'emblée parmi les plus difficiles jeux de tir sur console.

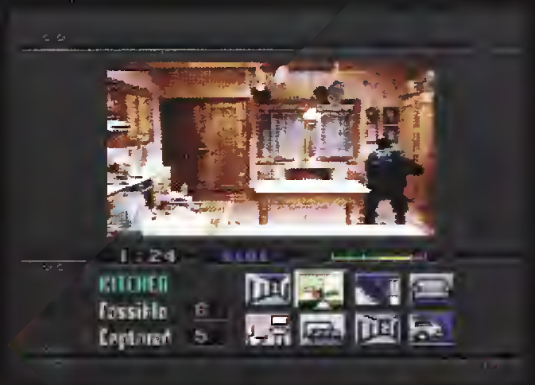
UNE RÉALISATION QUI FERA DATE

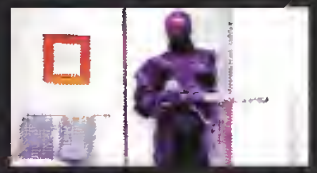
À peine la présentation commencée, le joueur est cloué à son siège et n'en croit pas ses yeux. Vous assistez ébahi à une rotation et à un zoom de votre chasseur avant son décollage. La 3D pleine est d'une perfection jusque-là rarement atteinte dans un programme ludique. Autant vous dire que j'ai regardé la scène d'intro plusieurs fois en me disant "non, pas possible, je ne peux pas avoir un pad Megadrive entre les mains !". Cet avant-goût du jeu est tout simplement époustouflant. Les parties en elles-mêmes ne sont que légèrement moins spectaculaires : les formes en 3D sont imposantes mais finement dessinées et dotées d'une animation déconcertante. Comment les programmeurs ont-ils réussi à concilier cet exploit graphique et une telle fluidité des déplacements ? La présence du Mega-CD explique ces prouesses : il est sollicité par la console, quasiment à chaque seconde d'une partie, pour les calculs de données permettant l'affichage et les mouvements des sprites. En effet, le jeu étant gravé sur CD-Rom, aucun DSP (micro-processeur assistant ceux de la console au cours de certaines opérations) n'a pu y être inclus. Il semblerait donc que Silpheed soit à ce jour le jeu exploitant le plus les immenses capacités du Mega-CD, et cela n'est pas pour nous déplaire. Le seul regret que j'aurais à formuler au sujet de ce jeu est la trop petite taille du chasseur piloté, que j'aurais préféré nettement plus imposant. Devant autant de qualités et d'impulsions novatrices, il est cependant impossible de faire la moue. Vous n'avez plus qu'à faire la queue chez votre revendeur Sega et à exploser de joie une fois rentré chez vous, devant votre écran. Souvenez-vous cependant : dans l'espace, personne ne vous entend crier...

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 1993

NIGHT TRAP

Un groupe de jeunes filles a disparu lors d'une visite, longue d'un week-end, chez les Martin. La police, faute de preuves et donc de mandat, s'est heurtée au refus catégorique de Victor Martin lors d'une tentative de fouille de sa propriété. L'affaire a de ce fait vite été confiée au SCAT (Sega Control Attack Team), ceux que l'on appelle quand rien ne va plus et quand ni les Ghostbusters, ni "Super Appelle Les Flics" ne répondent. Avec l'aide du SCAT, donc, vous





devrez vous efforcer d'éclaircir cette sombre affaire de disparitions, qui vous est contée dans un véritable film interactif de plus d'une heure et demie. Oui, vous avez bien lu : Night Trap ne comporte absolument aucune autre phase de jeu que des scènes filmées ! Complètement novateur, ce jeu vous permet d'intervenir à l'aide de votre joypad dans un scénario qui a donné lieu à un vrai tournage, toutes les images étant ensuite numérisées pour être "bouclées" sur CD-rom. Avec l'arrivée de ce jeu sur Mega-CD, c'est une page qui est tournée dans l'histoire des jeux vidéo...

UN COMPLEXE SYSTEME DE SURVEILLANCE

Pour parvenir au bout de votre entreprise, vous disposez d'un moniteur recevant les images de sept caméras situées à l'intérieur et d'une caméra extérieure à la maison, placée à l'endroit où est garée la voiture des Martin. Grâce à ces caméras, vous pourrez voir et observer tout ce qui se fait et tout ce qui se dit en ces lieux très particuliers. Six icônes représentant deux couloirs, l'entrée, la salle de bains, la cuisine, une chambre à coucher, le salon et le parking vous permettront de changer de source vidéo. Pour pouvoir actionner les trappes, vous devez avoir l'autorisation de l'unité centrale qui ne reconnaît que les utilisateurs munis du bon code-couleur. Ce code changeant quatre fois au cours du jeu suite aux manipulations des enfants du couple Martin, vous avez tout intérêt à surveiller la pièce dans laquelle le nouveau code sera évoqué...

UNE MAISON PLUS QU'ETRANGE...

Vous devez vous demander à quoi servent les trappes. Eh bien voilà : la maison des Martin est un endroit très visité. Vous y verrez des invités, mais aussi d'étranges intrus à forme presque humaine, les Augs. Ces derniers arpentent l'intégralité de la propriété afin de tuer ses habitants et de voler les corps pour des raisons que je ne vous dévoilerai pas maintenant. À vous de les piéger dans les trappes et de sauver les filles dans ce véritable film d'1h30 à l'ambiance unique et au principe encore jamais vu.

NB : Une version française est en cours de réalisation, et sera disponible en décembre ou chain.

EDITEUR : SEGA

Ce jeu déjà fort célèbre vous propose d'incarner un adorable dauphin qui coule (hé, hé) des jours heureux dans les océans. Mais un cataclysme frappe votre monde et toute la faune aquatique disparaît subitement. Vous vous retrouvez bien seul dans le grand bleu avec quelques-uns de vos congénères... Etant un dauphin, donc doué d'une intelligence très développée, vous décidez de parcourir les océans pour retrouver tous vos amis et peut-être sauver le monde sous-marin d'un terrible fléau. Vous devrez comprendre des messages étranges émanant des cétacés, dialoguer avec les quelques poissons restant et éviter les terribles requins et araignées des mers. Votre agilité hors du commun devrait vous aider à vous sortir des situations délicates que vous rencontrerez durant votre long voyage, depuis des petites sous-marines jusqu'aux glaces de l'Antarctique, avant de découvrir une cité millénaire engloutie sous les eaux...

Attention aux méduses, elles vous feront perdre de l'énergie. Vous pourrez vous en débarrasser en leur donnant un violent coup de museau (bouton B).

Certains courants marins sont si violents qu'il vous sera impossible de nager dedans. La ruse consiste alors à s'abriter derrière un rocher que vous pousserez devant vous.

Habituellement, le requin n'attaque pas le dauphin car il sait qu'il s'agit d'un adversaire rusé. Ici, vous devrez cependant fuir devant le cumombre et éviter les terribles mâchoires.

UN DAUPHIN DOUÉ...

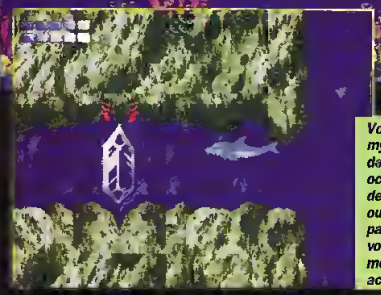
Ecco the Dolphin vous propose de jouer un rôle des plus attachants, celui d'un dauphin (d'où le titre) intelligent et agile. De plus, il est un titre à la réalisation enlevée. Il était déjà un petit chef-d'œuvre dans sa version en cartouche, et cette nouvelle mouture en CD est une véritable réussite. Le jeu a été enrichi d'excellentes compositions musicales qu'Eric Serra - l'auteur des musiques du Grand Bleu de Besson - ne renierait pas.

Notre chère dauphin est très capable d'utiliser son sonar pour se repérer dans son environnement. Il émet une onde sonore qui, en lui revenant, lui permet de juger la distance d'un obstacle. Dans le jeu, en appuyant de façon prolongée sur le bouton A, vous faites apparaître à l'écran une carte qui vous aide à vous repérer dans cette immense aventure. Par ailleurs, votre agilité naturelle vous permettra de vous jouer aisément des obstacles rencontrés. Il vous suffira de prendre de la vitesse pour jaillir hors de l'eau et effectuer de superbes pirouettes au-dessus de promontoires rocheux. Tout au long du jeu, les attitudes des dauphins sont criantes de vérité, et les auteurs du jeu ont fourni un très gros effort pour obtenir des animations d'une qualité irréprochable.

UN JEU PASSIONNANT

Le jeu est passionnant de bout en bout avec un scénario bien ficelé et, surtout, des animations de grande classe. On passerait des heures à voir évoluer le dauphin dans l'élément liquide et lui faire faire des bons majestueux au-dessus de l'eau. Une chose est sûre, c'est au travers de jeux comme Ecco the dolphin que vous arriverez à intéresser vos parents aux jeux vidéo. Votre maman sera émerveillée par cette gentille bête à la recherche de ses amis, et votre papa, pensant tout connaître des cétacés, sera le premier à vous piquer le paddle des mains. Certainement le premier jeu pour les 7 à 77 ans et un bon prétexte pour vous faire offrir un Mega-CD !

EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993



Vous trouverez de mystérieux cristaux dans les profondeurs des océans. Ils renferment de précieux messages ou gardent l'entrée de passages importants. À vous de trouver le moyen de les actionner...

Rencontre avec un redoutable orque, qui semble cependant ne pas vouloir vous attaquer. En fait, il vous délivrera un message avant de partir.

Il est très important de faire respirer régulièrement Ecco à l'air libre. Dans les profondeurs vous trouverez des poches d'air qui vous permettront de longs raids sous-marins.

ECCO THE DOLPHIN

preview

Lors de l'annonce par le groupe Sega de la création du Mega-CD, il nous fut présenté en même temps ce qui devait être le premier CD sur ce nouveau support. Il s'agissait bien évidemment de Wonder Dog (sinon je ne vous aurais pas ennuyé avec ce qui précède) que nous vous présentons à notre tour.

Boss numéro 1.

UN CHIEN ÉTONNANT...

Wonder Dog est un gentil chien... Gentil certes, mais également très puissant. Celui-ci possède en effet des pouvoirs que les autres chiens doivent tous lui envier : il peut sauter et rester en lévitation un court instant, il est capable de projeter des étoiles sur ses ennemis, plus ou moins offensives et en nombre plus ou moins important, et d'utiliser des objets magiques le transformant en tornade vivante ou lui permettant de récupérer des points de vie. En fait de points de vie, le seul moyen pour vous de connaître exactement l'état physique de Wonder Dog sera l'icône représentant ce dernier en bas de l'écran : la bouille de Wonder Dog souriant équivaut à un niveau de vie maximum et au contraire, une tête d'enterrement à l'approche de la fin. Facile. Au point de vue déroulement du jeu, Wonder Dog est un "plates-formes" classique mais sur support CD, donc avec des belles couleurs, des gros sprites, de très bonnes animations, et une superbe phase d'introduction. Ce jeu vous propose de l'action mais il faudra aussi faire marcher vos méninges, notamment pour trouver la sortie ! Enfin, des boss viendront égayer certaines fins de stage à la plus grande joie des petits et des... moins petits (des grands, quoi).

ÉDITEUR : VICTOR

Les couleurs de droite sont à prendre : bonus et pâtes.

Boss numéro 2.

WONDER DOG

Boss/Boss numéro 3. Pouvoirs avoir tirés sur les balles. Préférable.